PERÍCIAS & HONRA

O Império tem uma sociedade rígida, sem liberdade para improvisos. Nesta terra de profunda dedicação aos estudos e treinos, tentar fazer aquilo que você não foi criado para fazer é indigno. Isso sem mencionar perícias claramente desonrosas, envolvendo enganar, mentir e roubar.

- Tornar-se treinado em uma perícia de outra classe é uma violação de honra leve.
- Usar Atuação para ganhar dinheiro ou Diplomacia para barganhar são violações de honra leves.
- Usar Identificar Magia para usar instrumento mágico ou Obter Informação para intriga são violações de honra moderadas.
- Fazer um teste de Enganação ou Furtividade (mesmo sem treinamento) é uma violação de honra leve. Tornar-se treinado em Enganação ou Furtividade é uma violação de honra moderada.
- Fazer um teste de Ladinagem é uma violação de honra moderada. Tornar-se treinado em Ladinagem é uma violação de honra severa.

Ensinar um truque (CD 20): você pode ensinar um truque (atacar, atuar, ficar, guardar, pegar, procurar, proteger, quieto, rosnar, seguir, vir...) com um teste e uma semana de treino. Um animal com Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, enquanto um animal com Int 2 aprende até seis truques (criaturas com Int 3 ou mais são seres inteligentes).

Forçar um animal (CD 25): você pode forçar um animal a executar um truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de realizar. Este uso gasta uma ação completa.

Manejar um animal (CD 10): você pode comandar um animal para que realize um truque que ele já sabe. Este uso gasta uma ação padrão.

Esta perícia só pode ser usada em animais com Int 1 ou 2.

ATLETISMO — FORÇA

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como escalar montanhas, nadar em águas revoltas e saltar sobre desfiladeiros.

Corrida: você pode correr rapidamente. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você corre um número de quadrados de 1,5m igual ao seu deslocamento mais o resultado do seu teste.

Por exemplo, se um humano (deslocamento 6 quadrados) obtém um resultado 20, vai se mover 26 quadrados naquela rodada. Você só pode correr em linha reta e não pode correr através de terreno difícil. Você pode manter a corrida durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Constituição (CD 10 +1 por teste anterior) por rodada para continuar correndo. Se falhar, precisa parar e descansar um minuto antes de correr novamente.

Escalar: você pode subir em árvores, muros, encostas e outras superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se for bem-sucedido, você sobe metade do seu deslocamento. Se falhar, não consegue subir. Se falhar por 5 ou mais, você cai.

A classe de dificuldade varia conforme a superfície: encosta íngreme (CD 5), superfície com apoios para os pés e mãos, como o cordame de um navio (CD 10), árvore (CD 15), muro com reentrâncias, como o de uma ruína (CD 20), muro liso, como o de um castelo (CD 25). Você pode sofrer –5 em seu teste para subir em seu deslocamento total. Você fica desprevenido quando está escalando. Se sofrer dano quando está escalando, deve fazer um novo teste de Atletismo; em caso de falha você cai.

Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a CD da superfície +10. Se for bem-sucedido, consegue segurar o personagem. Se falhar, não consegue impedir a queda. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

Natação: quando estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A CD é 10 para água calma, 15 para agitada, 20 para tempestuosa. Se for bem-sucedido, você avança metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo.

Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado intencionalmente), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual a seu valor de Constituição. Esgotado esse tempo, deve fazer um teste de Constituição por rodada (CD 10 +1 por cada teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida). Se continuar submerso, na próxima rodada vai para –1 PV. Na rodada seguinte, morre.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Você sofre penalidade de armadura em testes de Atletismo para nadar.

Saltar: você pode pular sobre buracos ou obstáculos, ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a CD é 5 por quadrado de 1,5 m: ou seja, CD 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante. Para um salto em altura, CD 10 para 50cm; 20 para 1m; 30 para 1,5m e assim por diante. Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a CD aumenta em +10). Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Atuação — Carisma

Você é um artista, treinado em uma forma de expressão artística.

Assim como Conhecimento e Ofício, Atuação na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Atuação, cada uma escolhida como uma perícia separada.

- **Arte Tradicional.** Cerimônia do chá, ikebana.
- **Dramaturgia.** Comédia, drama, mímica.
- **Dança.** Tradicional, regional.
- **Música.** Taiko, koto, biwa, sakuhachi, horagai.
- **Oratória.** Discursos, poesia.

Você pode usar suas apresentações para ganhar dinheiro ou impressionar uma plateia.

Ganhar dinheiro: você pode se apresentar em troca de pagamento. Seu desempenho depende do resultado de seu teste. Com um resultado 15 você faz uma apresentação rotineira (o mínimo necessário para que não joguem tomates) e recebe 1d10 ¥p. Com um resultado 25 você faz uma atração memorável e recebe 1d10 ¥o. Com o tempo, pode desenvolver uma reputação local, sendo convidado a se unir a uma trupe. Com um resultado 35 você faz um espetáculo inesquecível, e recebe 1d10 ¥o x 10 (role 1d10 e multiplique o resultado por 10). Com o tempo, pode ser convidado a se apresentar à nobreza ou até mesmo ao Imperador! Este uso leva um dia (ou uma noite).

Os valores recebidos pressupõem que você está se apresentando num lugar propício, como o palco de uma taverna. De acordo com o mestre, você pode receber metade do valor rolado, se estiver num lugar inadequado (as ruas de uma cidade, um acampamento militar), ou o dobro, se estiver num lugar especialmente propício (um festival, os salões de um palácio).

Impressionar plateia: faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Intuição ou Vontade (o que for maior) de quem você está tentando impressionar. Se você for bem-sucedido, recebe +5 em qualquer teste de perícia baseada em Carisma que realizar contra essa pessoa no mesmo dia. Se falhar, não pode tentar de novo no mesmo dia. Se estiver tentando impressionar uma plateia, o mestre faz apenas um teste pela plateia, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (para uma apresentação de canto ou dança) até algumas horas (para uma apresentação teatral).

Cavalgar — Destreza

Você sabe conduzir animais treinados para montaria, como cavalos, kabuto e cães-leões. Ações simples não exigem testes — você pode encilhar, montar, cavalgar em velocidade normal e desmontar automaticamente. Apenas situações de combate ou perigo exigem testes.

Galopar: como uma ação de movimento, você pode fazer um teste de Cavalgar para aumentar o deslocamento de sua montaria. A montaria em si deve gastar uma ação completa. Ela anda um número de quadrados de 1,5 m igual ao seu deslocamento normal (por exemplo, 12 quadrados para um cavalo) mais o resultado do seu teste de Cavalgar. A montaria pode galopar por um número de rodadas igual ao valor de Constituição dela (veja "Corrida", em Atletismo).

Guiar com os joelhos (CD 10): com uma ação livre você consegue guiar sua montaria apenas com os joelhos, deixando as mãos livres para lutar, durante uma rodada. Se falhar, precisa usar pelo menos uma mão para guiar a montaria, ou deixá-la parada durante esta rodada.

Montar ou desmontar rapidamente (CD 20): você pode montar ou desmontar como uma ação livre (o normal é gastar uma ação de movimento). Se falhar por 5 ou mais, você cai no chão.

Permanecer na sela: se você ou sua montaria sofrem dano, você deve realizar um teste de Cavalgar (CD igual ao dano sofrido) como uma reação. Se falhar, você cai e sofre 1d6 pontos de dano.

Saltar (CD 15): com uma ação livre, você faz sua montaria saltar um obstáculo. Se você falhar, cai da montaria durante o salto e sofre 1d6 pontos de dano (ou mais, dependendo do obstáculo). Note que para você este uso é uma ação livre, mas a montaria precisa gastar uma ação de movimento para saltar.

Animais não domesticados, ou não adequados como montaria, impõem uma penalidade de –5 em testes de Cavalgar.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CONHECIMENTO

INTELIGÊNCIA • TREINADA

Esta perícia representa o estudo de uma disciplina acadêmica ou científica.

Assim como Atuação e Ofício, Conhecimento na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Conhecimento, cada uma escolhida como uma perícia separada.

- **Arcano.** Mistérios sobrenaturais, chacras, jutsus, youkai, construtos.
- **Engenharia.** Projetos, construções.
- **Geografia.** Terrenos, climas, povos.
- **Guerra.** Tática, estratégia, logística, cercos.
- **História.** Datas importantes, lendas, tradições.
- **Natureza.** Animais, plantas, estações e ciclos.
- **Nobreza.** Clãs, dinastias, etiqueta, protocolos, leis.
- **Religião.** Lin-Wu, Família Celestial, Bushintau, símbolos sagrados, youkai, shiryou.
- **Tormenta.** Fenômenos da tempestade, kaijin, akumushi, simbiontes.

Conhecimento geral: como uma ação completa, você pode responder uma dúvida que tenha relação com seu Conhecimento. A classe de dificuldade é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para questões que desafiam o campo de conhecimento.

Decifrar escrita: um teste pode decifrar inscrições em idiomas antigos ou desconhecidos — como aqueles de outras raças, ou originários do Reinado — ou entender mensagens arcaicas ou incompletas. O texto deve estar ligado ao Conhecimento que você tem. CD 20 para mensagens e avisos simples, 25 para textos comuns e 30 para escritos intrincados, exóticos ou arcaicos. Cada sucesso equivale a uma página de texto e leva 1 minuto. Se falhar por 5 ou mais, você tira uma conclusão falsa a respeito do texto.

Identificar criatura (CD 10 + ND da criatura): você pode identificar uma criatura que tenha ligação com o Conhecimento escolhido, como dragões para Conhecimento (arcano), assim como seus poderes e vulnerabilidades, como uma ação completa. Com um sucesso, você lembra uma informação útil a respeito do monstro, como um ataque especial ou fraqueza. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a CD, você lembra outra informação útil. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acreditar que determinado monstro é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio).

CURA

SABEDORIA

Você pode tratar de ferimentos, doenças e venenos.

Cuidados prolongados (CD 15): você pode tratar uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se você for bem-sucedido no teste, ela recupera o dobro dos pontos de vida por cura natural nesse dia. Este uso leva uma hora, e o número máximo de pessoas que você pode tratar por dia é igual ao seu nível de personagem.

Necropsia: você pode examinar um cadáver para determinar a causa e o tempo da morte. A CD é 15 para situações simples (morte por ferimentos evidentes), 20 para situações complexas (ferimentos discretos, veneno ou doença) e 30 para situações extraordinárias (veneno ou doença especialmente raros, maldição). Este uso leva 10 minutos.

Primeiros socorros (CD 15): com uma ação padrão, você pode estabilizar um personagem que esteja sangrando.

Tratar doença: faça um teste contra a CD da doença. Se você for bem-sucedido, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra a doença. Este uso gasta uma hora.

Tratar veneno: contra um veneno que não seja de efeito imediato, faça um teste contra a CD do veneno. Em caso de sucesso, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra o veneno. Este uso gasta uma ação padrão.

Usar esta perícia exige um kit de medicamentos. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre uma penalidade de –5 no teste.

DIPLOMACIA

CARISMA

Você pode negociar melhores acordos, mudar a opinião de outras pessoas ou pedir favores.

Barganha: comprando ou vendendo algo, você pode barganhar. Você e o outro negociante fazem testes opostos de Diplomacia. Se ganhar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se ganhar por 10 pontos de diferença ou mais, muda em 20%. Se perder por 5 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana.

Mudar atitude: você pode mudar a atitude de alguém em relação a você ou a outra pessoa em uma

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

categoria, para melhor ou pior. Veja o quadro na página ao lado para a descrição das categorias de atitude. Seu teste de Diplomacia é oposto pelo teste de Intuição ou Vontade do alvo (o que for maior). O teste leva um minuto; em caso de urgência você pode fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo), mas sofre uma penalidade de –10. Se você for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, pode mudar a atitude em duas categorias. Por outro lado, se você falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção contrária. Você pode mudar a atitude de alguém uma vez por dia.

Pedir favor: se a atitude de uma pessoa for pelo menos indiferente, você pode pedir um favor a ela. A CD é determinada pela atitude da pessoa: 20 para indiferente, 15 para amistoso e 10 para prestativo. Favores muito simples (como fornecer informações comuns) têm CD –5. Favores complexos ou custosos (como fornecer uma carona de navio ou revelar um segredo) têm CD +5. Por fim, favores perigosos (como ajudar numa luta) têm CD +10. Obviamente, pedidos extremamente simples ("Onde fica a taverna mais próxima?") não exigem teste. Por outro lado, alguns tipos de pedido podem falhar automaticamente, especialmente se envolverem uma violação de honra. Pedir um favor leva pelo menos uma ação completa, mas pode levar mais tempo, de acordo com o tipo de pedido e com o julgamento do mestre.

Enganação — Carisma • Desonra

Você engana pessoas com mentiras, falsificações e disfarces.

Blefar: você pode fazer uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Um teste de Enganação é oposto ao teste de Intuição da vítima. Circunstâncias positivas e negativas pesam muito no resultado de um blefe (veja o quadro na próxima página). Um teste bem-sucedido indica que o alvo acredita no que você disse (pelo menos até ter provas de que você mentiu). Blefar gasta uma ação padrão.

Disfarce: com um pouco de maquiagem e alguns truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você for bem-sucedido, a pessoa acredita em seu disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado em sua aparência. Disfarces complexos impõem penalidades: –2 para sexo oposto, –2 para uma raça diferente e –2 para idade muito diferente. Estas penalidades são cumulativas. Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Percepção: +2 se apenas conhece de vista, +5 para amigo, +10 para íntimo. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit de disfarces. Sem o kit, você sofre uma penalidade de –5 nos testes de Enganação para fazer um disfarce.

Categorias de Atitude

• **Alvo hostil.** Quer muito prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o personagem.

• **Alvo inamistoso.** Deseja mal ao personagem, mas não a ponto de correr perigo. Pode enganar o personagem, criar intrigas sobre ele...

• **Alvo indiferente.** Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.

• **Alvo amistoso.** Deseja bem ao personagem, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.

• **Alvo prestativo.** Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar e lutar ao lado do personagem.

Dissimular honra: você pode mudar a forma como sua honra é percebida por outros, seja através da perícia Intuição, seja por poderes como o talento Detectar Desonra. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Intuição de quem tenta perceber sua desonra; ou contra CD 20 + modificador de Sabedoria de quem usa Detectar Desonra. Em caso de sucesso, você consegue mudar sua Honra percebida em uma categoria acima ou abaixo (digníssimo, honrado, honesto, desonrado, sórdido, desumano), à sua escolha. Para cada 5 pontos acima do oponente ou da CD, pode mudar a categoria em mais um passo.

Este uso da perícia não tem efeito sobre violações de honra, nem outras formas como a Honra afeta você, como ataques especiais de ryuujin e samurai.

Falsificação: você pode forjar documentos. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examina o documento falsificado. Em caso de sucesso, o examinador acredita que o documento é válido; caso contrário, percebe que é falso. Certos documentos impõem penalidades: –2 se é desconhecido pelo falsificador; –2 se é especialmente complexo (como um

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

BLEFANDO E INTIMIDANDO

Aqui estão alguns exemplos de circunstâncias de Enganação e Intimidação e seus respectivos modificadores:

- O alvo deseja acreditar ou obedecer o personagem (+5). *"Mas tenho certeza de que você deixou cair este dinheiro. Não é mesmo seu?" "Aceite este dinheiro, estou mandando!"*
- O alvo não será muito afetado (+0). *"Um yakuza, você disse? Não, não vi ninguém assim passar por aqui." "Deixe-nos passar imediatamente!"*
- O blefe é um pouco difícil de acreditar, a ação solicitada colocará a vítima em perigo, ou causará uma violação de honra leve (–5). *"Rápido, preciso da sua katana! Um bakemono vem nesta direção!"*
- A ação pedida colocará a vítima em grande perigo, ou causará uma violação de honra moderada (–10). *"Sim, sei que o magistrado Kenshiro não deseja ser perturbado, mas trago notícias urgentes do Imperador. Ele ficará furioso se não as receber logo, eu garanto." "Jogue suas armas no chão!"*
- O blefe é muito fantástico, ou a tentativa de coação é quase impossível de obedecer, ou causará uma violação de honra severa (–20). *"Nosso líder foi assassinado e substituído por um demônio ninja disfarçado. Matá-lo é a única forma de restaurar a honra do clã." "Vamos aproveitar que eles se renderam. Execute os prisioneiros."*

decreto imperial ou ordens militares); –2 se inclui uma assinatura específica. Certas circunstâncias também modificam o teste do examinador: –2 se ele nunca viu um documento verdadeiro do mesmo tipo; +2 se estiver habituado a ver esse tipo de documento; +2 ao analisar com muita atenção (por exemplo, guardas inspecionando criteriosamente os convites para uma festa restrita). Todos os modificadores são cumulativos.

Usada em conjunto com Ofício (veja adiante), você também pode forjar versões falsas de outros objetos (joias, por exemplo). Use a perícia Ofício para fabricar a peça, e então um teste de Enganação para que ela se pareça com o artigo genuíno.

Fintar: para confundir um inimigo em combate, gaste uma ação padrão e faça um teste de Enganação oposto a um teste de Iniciativa do alvo. Em caso de sucesso, o oponente estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Mensagem secreta: você pode usar Enganação para falar alguma coisa para uma pessoa sem que outras pessoas no mesmo ambiente entendam do que você está falando. A CD é 15 para mensagens simples e 20 para mensagens complexas. Se você é bem-sucedido, o receptor entende sua mensagem. Se você falhar por 5 ou mais, você dá a entender algo diferente do que queria. Outros personagens podem fazer um teste de Enganação ou Intuição (o que for maior) oposto ao seu teste de Enganação. Se forem bem-sucedidos, entendem o que você está querendo dizer.

FURTIVIDADE

DESTREZA • ARMADURA • DESONRA

Você pode se esconder nas sombras, andar sem fazer barulho, sumir na multidão, seguir alguém sem ser notado, etc.

Esconder-se: faça um teste de Furtividade oposto pelos testes de Percepção de qualquer um que poderia notá-lo. Criaturas que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra elas).

Esconder-se é uma ação livre, mas para se esconder você precisa terminar seu turno com algum tipo de cobertura ou camuflagem entre você e seus alvos — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais você consiga se misturar, etc. Isso inclui alvos de costas ou atentos a outra coisa.

Você pode se mover à metade de seu deslocamento sem penalidades. Caso se mova no seu deslocamento normal no mesmo turno, sofre uma penalidade de –5 no teste de Furtividade (exceção: se estiver se escondendo no meio de uma multidão, pode se mover no deslocamento da multidão sem sofrer penalidade). Por fim, caso ataque, execute um jutsu ou faça qualquer outra ação chamativa, sofre uma penalidade de –20.

Você não pode se esconder de alguém que esteja olhando diretamente para você — mesmo que se esconda atrás de algo, o observador saberá que você está ali. No entanto, você pode usar um blefe (veja a perícia Enganação) para criar uma distração e, em caso de sucesso, tentar se esconder.

Seguir: faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Seu teste de Furtividade sofre uma penalidade de –5 se você estiver seguindo a pessoa por um lugar sem movimento ou sem esconderijos, como um descampado, uma estrada, uma

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

rua deserta, etc. A vítima recebe um bônus de +5 em seu teste de Percepção se tiver algum motivo para achar que está sendo seguida e estiver tomando precauções (como olhar para trás de vez em quando).

Se for bem-sucedido, você consegue seguir a pessoa sem ser percebido até ela chegar a seu destino. Se falhar, a pessoa percebe-o mais ou menos na metade do caminho. O mestre pode pedir novos testes opostos para perseguições especialmente longas ou caso a circunstância mude (por exemplo, para uma perseguição de vários dias, ou se você estiver seguindo uma pessoa por uma floresta, mas ela chegar em uma planície).

IDENTIFICAR MAGIA

INTELIGÊNCIA • TREINADA

Esta perícia envolve o conhecimento e manipulação de jutsus e itens mágicos.

IDENTIFICAR JUTSUS: quando alguém executa um jutsu, você pode adivinhar qual é se puder perceber seus selos e mantras (CD igual à do jutsu), antes que ele seja efetivamente executado. Você também pode identificar um jutsu que já tenha sido executado e que esteja funcionando, se ele tiver algum efeito perceptível (CD igual à do jutsu +5). Identificar um jutsu é uma reação.

IDENTIFICAR OFUDA (CD 20): identificar o jutsu inscrito em um ofuda exige 1 minuto. Você pode receber uma penalidade de –10 no teste para diminuir o tempo necessário para uma ação completa.

EXECUTAR JUTSUS USANDO ARMADURA: se você não sabe usar a armadura que está vestindo (ou seja, não tem o talento apropriado), não aprendeu a integrar seu peso e dificuldade aos selos necessários para executar os jutsus (veja mais no **CAPÍTULO 4**). Nesses casos, executar um jutsu exige um teste (CD igual à do jutsu +10) como uma reação. O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, o jutsu não funciona, mas você gasta os pontos de magia mesmo assim.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO (CD 25): você pode "enganar" um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode golpear com uma espada ancestral samurai como se fosse seu dono verdadeiro, vestir uma armadura maldita kaijin mesmo que seja humano ou atravessar um portal mágico construído para deixar passar apenas aqueles de honra elevada. Faça o teste como uma reação para cada ativação do item (ofuda, portais...) ou a cada cena (armas, armaduras...). Este uso de Identificar Magia é uma violação de honra moderada.

INICIATIVA

DESTREZA

Esta perícia determina sua velocidade de reação em situações de perigo.

EVITAR FINTA: quando um oponente tenta fintar você em combate, você faz um teste de Iniciativa contra o teste de Enganação dele. Se você é bem-sucedido, a finta falha.

INICIATIVA EM COMBATE: quando um combate se inicia, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Aqueles com resultados mais altos agem primeiro. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus de Iniciativa age primeiro. Se os bônus forem iguais, o personagem com o maior bônus de Destreza age primeiro. Se o empate persistir, outra rolagem deve ser feita entre os empatados.

SACAR OU GUARDAR ARMA (CD 20): você pode sacar ou guardar uma arma como uma ação livre se gastou uma ação de movimento para se movimentar (o normal é gastar uma ação de movimento para sacar ou guardar uma arma). Se falhar por 5 ou mais, você derruba a arma no chão.

INTIMIDAÇÃO

CARISMA

Você pode assustar criaturas ou forçá-las a lhe obedecer através de ameaças, coação ou apenas fazendo cara feia.

ASSUSTAR: como uma ação padrão, faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Intuição ou Vontade (o que for maior) de um alvo a até 9m. Se você for bem-sucedido, o alvo fica abalado pelo resto da cena. Se você for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, o alvo fica apavorado por uma rodada e então abalado pelo resto da cena.

COAGIR: você obriga uma pessoa a fazer algo. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Intuição ou Vontade (o que for maior) da vítima. Se você for bem-sucedido, ela colabora por uma cena. Depois desse tempo, torna-se hostil. Se você falhar no teste por 5 ou mais, a vítima não obedece ou faz o oposto do ordenado. Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou é automaticamente bem-sucedida, de acordo com o mestre. Este uso demora um minuto de "conversa". Você pode coagir como uma ação completa, mas sofre uma penalidade de –10 no teste.

De acordo com o mestre, testes de Intimidação podem ser modificados pelas circunstâncias. Confira o quadro na página anterior. Se a vítima possuir qualquer bônus contra efeitos de medo, pode usá-los em seu teste de Intuição ou Vontade. E, se for imune a medo, não pode ser intimidada.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

INTUIÇÃO

SABEDORIA

Você pode usar seu "sexto sentido" para não ser enganado ou perceber coisas estranhas, que não possam ser percebidas através dos sentidos normais (isto é, com a perícia Percepção).

Avaliar situação social (CD 20): como uma ação completa, você pode fazer um teste de Intuição para avaliar uma situação social. Se for bem-sucedido, nota qualquer comportamento estranho que esteja acontecendo, supondo que haja algum. Por exemplo, se os membros de uma corte estão sussurrando demais (o que pode indicar uma conspiração) ou se os frequentadores de um izakaya estão muito silenciosos (o que pode indicar que estão sendo ameaçados por um yakuza). Este uso apenas indica o comportamento estranho; para descobrir o que está acontecendo, veja a perícia Obter Informação.

Desacreditar (CD 20 ou 15 + custo em PM do jutsu): você percebe algo errado, mesmo sem nenhum sinal aparente; uma pessoa agindo de forma estranha por estar enfeitiçada; uma parede que não deveria estar ali (pois na verdade é uma ilusão); ou um monstro que não deveria existir na região — porque na verdade é uma criatura transformada ou um espírito invocado por um shinkan.

Sentir honra: não é algo fácil, mas é possível sentir a honra em uma pessoa, mesmo que ela não esteja realizando nenhum ato honrado ou desonrado naquele instante. Faça um teste contra CD 30, ou oposto pela Enganação do alvo, o que for maior. Em caso de sucesso, você sabe dizer seu nível de Honra (digníssimo, honrado, honesto, desonrado, sórdido, desumano).

Sentir motivação: você percebe se alguém está mentindo. Um teste bem-sucedido faz com que você não seja afetado por um blefe (veja a perícia Enganação). Você pode também usar esta perícia para ter um "palpite" sobre a confiabilidade de uma pessoa (CD 20).

LADINAGEM

DESTREZA • TREINADA
ARMADURA • DESONRA

Com muita malandragem e pouca honra, você sabe exercer as tarefas "profissionais" de um ladrão ou ninja.

Abrir fechaduras: com uma ação completa, você pode abrir uma fechadura trancada (isto é, sem ter a chave). Uma fechadura simples (porta de loja) tem CD 20. Uma fechadura média (prisão, baú...) tem CD 25. Uma fechadura superior (cofre, câmara do tesouro...) tem CD 30. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Ocultar item: você pode gastar uma ação padrão para esconder um item em seu corpo. O objeto deve ser pelo menos uma categoria de tamanho menor que você. Faça um teste de Ladinagem oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Para um objeto uma categoria menor que você, seu teste sofre penalidade de –5; duas categorias menor, 0; três categorias menor, +5; quatro ou mais categorias menor, +10. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

Prestidigitação (CD 20): você consegue surrupiar ou plantar objetos nas posses de outras pessoas sem que elas percebam. Faça um teste de Ladinagem como uma ação padrão. Em caso de sucesso, você consegue pegar (ou colocar) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (CD igual ao resultado de seu teste de Ladinagem). Se tiver sucesso, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.

Sabotar: você pode desabilitar dispositivos mecânicos, como fechaduras, armadilhas e veículos. Você também pode sabotar aparatos para que funcionem por algum um tempo, falhando apenas mais tarde (após 1d4 rodadas de uso). Uma ação simples (emperrar uma fechadura) tem CD 15. Uma ação média (sabotar uma roda de carroça) tem CD 20. Uma ação difícil (desativar ou reativar uma armadilha) tem CD 25. Por fim, uma ação complexa (como desativar ou reativar uma armadilha avançada ou sabotar um canhão para explodir quando utilizado) tem CD 30. Se falhar por 5 ou mais, alguma coisa sai errada — se é uma armadilha, ela se ativa; se estiver tentando uma sabotagem, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona. Usar esta perícia leva 1d4 rodadas. Você pode sofrer uma penalidade de –5 no teste para fazer o teste como uma ação completa. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Usar instrumento mágico (CD 25): você pode "enganar" um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode golpear com uma espada ancestral samurai como se fosse seu dono verdadeiro, vestir uma armadura maldita kaijin mesmo que seja humano ou atravessar um portal mágico construído para deixar passar apenas aqueles de honra elevada. Faça o teste como uma reação para cada ativação do item (ofuda, portais...) ou a cada cena (armas, armaduras...).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Obter Informação — Carisma

Você pode ouvir os rumores locais e interrogar pessoas para descobrir informações específicas — de um segredo do magistrado local até o esconderijo de um chefão yakuza — ou criar intrigas.

Investigar: procurar informações específicas exige um dia inteiro e algumas moedas para gastar em bebidas ou outros subornos. A dificuldade do teste, assim como o dinheiro que vai gastar, dependem da informação que você quer descobrir.

Informações gerais ("Quem é o guerreiro mais forte da aldeia?") têm CD 10 e custam 1d6 ¥o. Informações específicas ("Quem é o velho monge sempre ao lado do magistrado?") têm CD 15 e custam 1d10 ¥o. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem ("Onde os yakuza se encontram?"), têm CD 20 e custam 3d6 ¥o. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta ("Quem comanda os ninjas?"), têm CD 30 e custam 3d10 ¥o.

Você pode pagar o dobro do dinheiro (mas tem que fazer a escolha antes da quantia ser rolada) para reduzir o tempo para 1d6+1 horas.

Intriga: você também pode usar Obter Informação para *plantar* informações, sejam verdadeiras ou falsas. Como em um uso de investigar, isso exige um dia inteiro e gasto em Yan. A classe de dificuldade e o gasto dependem da informação que você quer plantar. Uma fofoca menor, como manchar a reputação de um taverneiro insinuando que ele vende saquê aguado, tem CD 15 e custa 1d10 ¥o. Uma grande conspiração, como dizer que um membro da nobreza imperial é na verdade um bastardo, pode ter CD 30 e custar 3d10 ¥o — ou mais. Espalhar informações falsas é uma violação de honra moderada.

Ofício — Inteligência

Esta perícia representa a prática de algum tipo de artesanato ou comércio.

Assim como Atuação e Conhecimento, Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Ofício, cada uma escolhida como uma perícia separada. A seguir estão alguns exemplos de Ofício.

- **Alquimia.** Ácidos, poções, venenos.
- **Alvenaria.** Itens e construções de pedra.
- **Carpintaria.** Itens e construções de madeira.
- **Joalheria.** Lapidação, pedras preciosas.
- **Metalurgia.** Armas, armaduras e itens de metal.
- **Uma arte,** como escrita, escultura ou pintura.
- **Uma profissão,** como cozinheiro, fazendeiro, pescador, estalajadeiro ou artesão.

Avaliação: você pode estimar o valor de um item ligado a seu Ofício. Avaliar itens comuns ou conhecidos tem CD 10. Uma falha significa que você estimou entre 50% a 150% (2d6+3 vezes 10%) do valor verdadeiro. Avaliar um item raro ou exótico tem CD 20, e neste caso falhar indica que você não sabe o valor do item.

Fabricar item: fabricar um item exige matéria-prima no valor de um terço do preço original do item (veja o **Capítulo 3: Armas & Equipamento**). O tempo varia de acordo com o preço original do item: uma semana para itens de até 100 ¥o; um mês para itens de 101 a 1.000 ¥o, e três meses para itens de mais de 1.000 ¥o.

No fim desse período, faça um teste de Ofício. Se tiver sucesso, o item está pronto. Se falhar, pode gastar mais uma semana para tentar de novo. Você pode fazer quantas tentativas quiser — mas se falhar por 5 ou mais em qualquer dos testes, você estraga as matérias-primas e precisa recomeçar do zero.

A dificuldade depende da complexidade do item. Itens simples (como uma colher de bambu) têm CD 10. Itens comuns (tigela de cerâmica, retrato, arma simples, armadura leve...) têm CD 15. Itens complexos (sino, arma marcial, armadura média...) têm CD 20. Por fim, itens de qualidade superior (fechadura, karakuri, arma exótica, armadura pesada...) têm CD 25. Você pode sofrer uma penalidade de –5 no teste para fabricar o item em uma categoria de tempo menor (um dia para itens de até 100 ¥o, uma semana para itens de até 1.000 ¥o, etc.).

Consertar item: geralmente, reparar um item tem a mesma CD necessária para fabricá-lo. Cada tentativa consome um dia de trabalho e um sexto do preço original do item. Em caso de falha, o tempo e dinheiro são perdidos — mas você sempre pode tentar novamente.

Sustento: você pode praticar seu trabalho e tirar sustento dele. Com uma semana de trabalho em um teste de Ofício, você ganha 1 ¥o por cada ponto que seu teste exceder 15. Por exemplo, se teve um resultado final 20, ganha 5 ¥o pela semana de trabalho. Se falhar, não recebe nada naquela semana. Trabalhadores treinados ganham uma média de 1 a 3 ¥o por semana, enquanto trabalhadores sem treinamento recebem em média 1 ¥p por dia.

Esta perícia exige um kit de artesão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

PERCEPÇÃO — SABEDORIA

Esta perícia é utilizada para perceber coisas através dos sentidos — normalmente visão ou audição, embora outras criaturas possam contar com sentidos diferentes.

Observar: você pode notar coisas, pessoas ou criaturas escondidas. O teste é oposto ao teste de Furtividade do personagem tentando não ser visto. Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste de Percepção para ser notado. Nestes casos a dificuldade varia entre CD 5 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a uma grande batalha).

Esta uso também serve para ver através de um disfarce ou perceber um documento falso (veja a perícia Enganação) e ler lábios (CD 20).

Ouvir: você pode escutar uma conversa distante ou um inimigo se aproximando em silêncio. A dificuldade depende do barulho. Uma conversa casual próxima tem CD 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade (veja adiante), você é automaticamente bem-sucedido. Ouvir pessoas sussurrando tem CD 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a CD em +5.

Ouvir alguém se aproximando sorrateiramente exige um teste de Percepção contra o teste de Furtividade da criatura. Perceber criaturas invisíveis tem CD 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você seja bem-sucedido no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

Mesmo dormindo você pode fazer testes de Percepção para ouvir, mas sofre uma penalidade de –10; um sucesso faz você acordar.

Procurar: você pode examinar atentamente uma coisa ou local para perceber detalhes úteis. Examinar uma área de 1,5m gasta uma ação completa. A CD depende do que você está procurando: um item específico dentro de um baú cheio (CD 10), uma porta secreta (CD 20), uma porta secreta muito bem escondida (CD 30). Você também pode encontrar armadilhas; a CD varia de acordo com a armadilha. Por fim, também pode encontrar rastros, mas para identificá-los e segui-los deve usar Sobrevivência.

SOBREVIVÊNCIA — SABEDORIA

Você pode guiar um grupo através dos ermos, encontrar alimentos em áreas selvagens ou reconhecer e evitar perigos da natureza.

Orientar-se: um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A CD depende do tipo de terreno: 15 para planícies e áreas costeiras, 20 para florestas e pântanos, 25 para desertos ou montanhas e 30 para regiões planares perigosas ou áreas de Tormenta. Se for bem-sucedido, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, você se perde e não avança nada pelo dia inteiro!

O teste é exigido apenas em jornadas perigosas. Para viagens tranquilas (de acordo com o mestre), o teste não é exigido. Num grupo grande, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajuda-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores deverão decidir qual guia irão seguir antes de verem o resultado dos dados!

Rastrear: você pode identificar e seguir rastros. A classe de dificuldade varia de acordo com o solo: CD 10 para solo macio (neve, lama), 15 para solo padrão (grama, terra), 20 para solo duro (rocha ou piso de interiores).

A CD diminui em –2 se as criaturas são Grandes ou Enormes e em –5 se são Descomunais ou Colossais. Também diminui em –1 para cada três criaturas no grupo sendo seguido. Por outro lado, aumenta em +2 se as criaturas são Mínimas ou Pequenas e em +5 se são Ínfimas ou Diminutas. Também aumenta em +5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição. Enquanto rastreia, seu deslocamento reduz à metade.

Se falhar, você pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a CD aumenta em +1.

Subsistir: você pode manter a si mesmo e seus companheiros alimentados e abrigados em áreas selvagens, caçando, pescando, colhendo frutos, etc. A dificuldade depende do tipo de terreno; veja "Orientar-se", acima. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade, etc.) impõem uma penalidade de –5 (cumulativa). Se for bem-sucedido, você fornece um bônus de +2 nos testes de Fortitude para você e para seus companheiros contra quaisquer perigos da viagem. Se falhar por 5 ou mais, você encontra alimento estragado ou um abrigo ruim e impõe uma penalidade de –2 nos testes de Fortitude. Você pode fazer um teste de subsistir enquanto avança pelos ermos, mas precisa reduzir seu deslocamento de viagem pela metade ou sofrer uma penalidade de –5 no teste, à sua escolha.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Talentos

Você recebe um talento no 1º nível e a cada nível seguinte (mas sempre pode trocar um talento por um ponto de habilidade). Além disso, todas as classes (e certas raças) fornecem talentos adicionais.

Por exemplo, Date Bontenmaru, humano kensei de 1º nível, tem quatro talentos: um por ser um personagem de 1º nível, dois por ser humano e um por sua habilidade técnica de luta. Ele escolhe Perícia Aprimorada (Iniciativa), para rolar novamente testes de Iniciativa; Fortitude Maior, que oferece +2 em testes de Fortitude; Ataque Poderoso, que permite sofrer uma penalidade em jogadas de ataque para receber um bônus em jogadas de dano, e Foco em Perícia (Iniciativa), para tornar sua Iniciativa ainda melhor.

Além destes, como todo kensei de 1º nível, Date também recebe Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Foco em Arma e Reflexos Rápidos.

Chegando ao 2º nível, Date pode escolher se prefere aumentar uma habilidade em +1 ou ganhar um novo talento. Ele escolhe o talento Trespassar, que fornece um ataque adicional quando derrota um inimigo.

No 3º nível, Date pode fazer a mesma escolha outra vez. Ele escolhe Corrida, que aumenta seu deslocamento.

Grupos de Talentos

Os talentos são organizados da seguinte forma:

• **Combate:** aprimoram habilidades de combate ou oferecem manobras especiais.

• **Perícia:** aprimoram o uso de perícias ou oferecem novas utilizações para elas.

• **Destino:** talentos que não se encaixam em nenhum outro grupo. Normalmente fornecem habilidades ligadas a sorte, sobrevivência e relação com outros personagens.

• **Jutsu:** permitem a personagens executar jutsus de formas diferentes ou mais eficazes.

• **Poder Concedido:** fornecem habilidades especiais para devotos das religiões.

• **Tormenta:** fornecem habilidades ligadas à tempestade rubra. Membros da raça kaijin recebem quatro talentos da Tormenta adicionais. No entanto, devido à influência residual da Tormenta em Tamu-ra, membros de qualquer outra raça também podem adquiri-los.

Pré-requisitos

Alguns talentos têm pré-requisitos. Para poder escolher o talento, você deve ter um valor mínimo de habilidade, graduação de perícia, bônus base de ataque, bônus de resistência, outro talento ou qualquer outra exigência mencionada. Por exemplo, você não pode adquirir Agarrar Aprimorado sem possuir Força 13 e Ataque Desarmado Aprimorado. Um personagem pode receber um talento no mesmo nível em que atinge o pré-requisito.

Kenzuke Murayama, um samurai que acaba de chegar ao 5º nível, ganha um novo talento. Ele gosta de Tiro Montado. Embora seja treinado em Cavalgar, ele não tem o talento Combate Montado. Então, escolhe Combate Montado e espera. Chegando ao 6º nível, Kenzuke pode escolher um novo talento. Escolhe Tiro Montado, pois agora satisfaz todos os requisitos.

Caso perca os pré-requisitos de um talento, não poderá mais usá-lo. Então, caso um veneno tenha reduzido sua Força para menos de 13, você não poderá mais usar seu Ataque Poderoso (um talento que exige For 13 ou mais) até que sua Força seja restaurada a 13 ou mais.

Custo em Magia

Muitos talentos têm um custo em pontos de magia para sua utilização. Outros não custam nada, mas oferecem a opção de gastar PM para usos extras ou melhorias.

Você deve pagar o custo do talento mesmo em caso de falha. Por exemplo, ao usar Ataque Atordoante, o oponente tem direito a um teste de Fortitude para evitar o efeito. Caso o oponente tenha sucesso, não ficará atordoado. Mesmo assim você gasta pontos de magia.

Limite de PM. Também chamado apenas de "limite". Alguns talentos permitem gastar pontos de magia em quantidade variável. Por exemplo, Ataque Poderoso aumenta seu dano em +2 por PM gasto. O número máximo de PM que você pode gastar de uma só vez é igual a seu nível de personagem, mais qualquer bônus oferecido por chacras. Assim, um samurai de 3º nível pode gastar até 3 PM em seu Ataque Poderoso para aumentar seu dano em +10. Já um samurai de 5º nível com Força 16 (bônus +3) e o chacra dos braços aberto pode gastar até 8 PM em seu Ataque Poderoso, para aumentar seu dano em +20.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

TALENTOS BÔNUS

Há ocasiões em que seu personagem ganha talentos bônus — por uma habilidade de raça, de classe, ou algum outro motivo.

Talento bônus de um grupo. Se indicado como um talento de grupo (como "você recebe um talento de combate"), você ainda deve satisfazer todos os requisitos para esse talento. Se não puder, o talento bônus não funcionará até que os requisitos sejam satisfeitos.

Talento específico ou de lista específica. Se você recebe diretamente um talento específico (como "você recebe o talento Duro de Matar") ou de uma lista específica ("escolha um talento entre X, Y e Z"), você não precisa satisfazer os pré-requisitos para esse talento. Ele sempre funcionará para você. Nesse caso, se você ganhar um talento que já tinha como talento bônus, pode trocá-lo por outro do mesmo grupo à sua escolha. Você deverá satisfazer os requisitos para o talento substituto.

TALENTOS CUMULATIVOS

Talentos iguais não se acumulam. Você não pode escolher Foco em Arma duas vezes para ganhar +2 com a mesma arma. Você pode escolher o talento outra vez para ganhar +1 em uma arma diferente. Você também pode escolher talentos diferentes que dão bônus para a mesma arma (como Foco em Arma e Especialização em Arma).

Quando um talento tiver efeitos cumulativos, como Poder Mágico, isso será explicado na descrição do talento.

TALENTOS DE COMBATE

Todos os talentos descritos a seguir podem ser escolhidos por personagens com a habilidade técnica de luta. Alguns também aparecem entre talentos bônus de várias classes. No entanto, eles não são exclusivos destas classes — qualquer personagem que cumpra seus pré-requisitos pode adquirir estes talentos.

ACERTO CRÍTICO APRIMORADO

Você sabe desferir golpes mortais com sua arma escolhida.

Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +8.

Benefício: escolha uma arma. Sua margem de ameaça com esta arma aumenta em +2.

ACUIDADE COM ARMA

Você é especialmente eficaz com armas leves, que usam mais agilidade do que força bruta.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: quando usa armas leves de corpo-a-corpo, você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em jogadas de ataque.

AGARRAR APRIMORADO

Você consegue agarrar melhor seus oponentes.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para agarrar.

APARAR

Você pode usar sua arma para bloquear ataques.

Pré-requisitos: Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.

Benefício: você pode tentar aparar um ataque corpo-a-corpo que iria atingi-lo. Faça uma jogada de ataque como uma reação, uma vez por ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque.

Você só pode usar este talento se estiver usando uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma.

Custo: 1 PM por uso.

ARMA ELEMENTAL

Você transfere sua energia elemental para suas armas.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: como uma ação livre, você transfere a energia escolhida para habilidade de raça cura elemental para seus ataques, que causam +1d6 pontos de dano adicional do elemento escolhido durante uma rodada.

Especial: se você tem mais de uma energia escolhida (através do talento Cura Elemental Adicional), pode escolher qual energia vai aplicar a seus ataques.

Custo: 1 PM.

ARMA EXAGERADA

Você pode ser pequeno, mas suas armas não são.

Pré-requisitos: nezumi, For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: você pode usar armas como se fosse uma criatura Grande.

(continua na página 115)

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Talentos de Combate

Talento	Pré-requisito
Acuidade com Arma	Des 13
Aparar	Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6
Ataque Preciso	Des 13, Acuidade com Arma, Especialização em Combate
Ataque Desarmado Aprimorado	—
Agarrar Aprimorado	For 13, Ataque Desarmado Aprimorado
Ataque Atordoante	Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado
Desviar Objetos	Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado
Ataque Poderoso	For 13
Atropelar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso
Empurrar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso
Golpe com Duas Mãos	For 15, Ataque Poderoso
Separar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso
Trespassar	For 13, Ataque Poderoso
Trespassar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso, Trespassar, bônus base de ataque +4
Casca Grossa	Con 13
Combate Montado	treinado em Cavalgar
Investida Implacável	treinado em Cavalgar, Combate Montado, Investida Montada
Pisotear	treinado em Cavalgar, Combate Montado
Tiro Montado	treinado em Cavalgar, Combate Montado
Combater com Duas Armas	Des 15
Bloqueio Ambidestro	Des 15, Combater com Duas Armas
Combater com Duas Armas Aprimorado	Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6
Combater com Duas Armas Maior	Des 19, Combater Com Duas Armas, Combater Com Duas Armas Aprimorado, bônus base de ataque +11
Duro de Matar	—
Empunhadura Poderosa	For 17
Especialização em Combate	Int 13
Derrubar Aprimorado	Int 13, Especialização em Combate
Desarmar Aprimorado	Int 13, Especialização em Combate
Esquiva	Des 13
Mobilidade	Des 13, Esquiva
Ataque em Movimento	Des 13, Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +4
Ataque Giratório	Des 13, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, bônus base de ataque +6
Tiro em Movimento	Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4
Foco em Arma	saber usar a arma escolhida, bônus base de ataque +1
Acerto Crítico Aprimorado	Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +8
Ataque Duplo	Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +6
Especialização em Arma	kensei 4º nível
Especialização em Arma Aprimorada	Foco em Arma Aprimorado, Especialização em Arma, kensei 12º nível
Mestre em Arma	Especialização em Arma, Especialização em Arma Aprimorada, Foco em Arma Aprimorado, kensei 16º nível
Foco em Arma Aprimorado	kensei 8º nível
Foco em Armadura	saber usar o tipo de armadura escolhido
Especialização em Armadura	Foco em Armadura do tipo escolhido, bushi 8º nível
Lutar às Cegas	—
Rapidez de Recarga	saber usar a arma escolhida

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Reflexos de Combate	Des 13
Saque Rápido	—
Tiro Certeiro	—
Tiro Longo	Tiro Certeiro
Mira Apurada	Sab 13, Tiro Certeiro, Tiro Longo
Mira Mortal	Des 17, Sab 13, Mira Apurada, Tiro Certeiro, Tiro Longo, bônus base de ataque +11
Tiro Preciso	Tiro Certeiro
Na Mosca	Des 13, Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Tiro Preciso Aprimorado	Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11
Tiro Rápido	Des 13, Tiro Certeiro
Tiro Múltiplo	Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6
Usar Armas Simples	—
Usar Armas Marciais	Usar Armas Simples
Usar Arma Exótica	Usar Armas Simples
Usar Armaduras Leves	—
Usar Armaduras Médias	Usar Armaduras Leves
Usar Armaduras Pesadas	Usar Armaduras Pesadas
Usar Escudos	—
Usar Venenos	—
Vitalidade	—
Arma Elemental	mashin
Arma Exagerada	nezumi, For 13, Ataque Poderoso
Arma Implantada	mashin
Auxílio de Mira	mashin
Blindagem	mashin
Campo de Força	mashin
Honra Suprema	ryuujin
Infinita Munição	mashin, saber usar a arma escolhida
Mordida de Rato	nezumi
Desbastar	nezumi, Mordida de Rato

TALENTOS DE PERÍCIA

Acrobacia Audaz	treinado em Acrobacia
Ágil	Des 15
Autossuficiente	—
Diligente	—
Dissimular Honra	treinado em Enganação
Foco em Perícia	treinado na perícia escolhida
Criar Obra-Prima	treinado em Ofício, Foco em Perícia (Ofício)
Investigador	Int 13
Mãos Rápidas	Des 15, treinado em Ladinagem
Memória Eidética	—
Obra de Arte	—
Perícia Aprimorada	—
Rastrear	treinado em Sobrevivência
Treino em Perícia	—
Violência Velada	—
Cauda Ágil	vanara
Cauda Hipnótica	vanara

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Talentos de Destino

Talento	Pré-requisito
Ajuda dos Ancestrais	Sab 13, Hon 10
Comandar	Car 13
Companheiro Animal	Car 13, treinado em Adestrar Animais
Corrida	—
Fortitude Maior	—
Gerador Arcano	mashin
Liderança	Car 11, personagem 5º nível
Leveza Celestial	ryuujin
Linguista	—
Reflexos Rápidos	—
Terreno Familiar	—
Tolerância	—
Vontade de Ferro	—
Animal Falante	henge
Camuflagem	mashin, personagem 3º nível
Coração Gelado	hanyô
Cura Elemental Adicional	mashin, personagem 5º nível
Dignidade de Aço	ryuujin
Mudança Rápida	henge
Nekomimi	henge, Car 13
Reconfiguração	mashin
Ver a Vergonha	ryuujin, Hon 16, personagem 3º nível
Visão Térmica	visão no escuro

Talentos de Jutsu

Talento	Pré-requisito
Abrir Chacra	personagem de 3º nível, habilidade escolhida 11
Chacra Mediano	personagem de 7º nível, habilidade escolhida 13
Chacra Avançado	personagem de 11º nível, habilidade escolhida 16
Chacra Sublime	personagem de 15º nível, habilidade escolhida 19
Chacra Lendário	personagem de 19º nível, habilidade escolhida 22
Conhecimento de Jutsus	—
Devoto da Família Celestial	Sab 11
Devoto de Lin-Wu	Sab 11, Hon 11
Devoto do Bushintau	Sab 11
Dominar Jutsu	—
Jutsu Acelerado	—
Jutsu Ampliado	—
Jutsu Compartilhado	—
Jutsu Distante	—
Jutsu Estendido	—
Jutsu Irresistível	—
Jutsu Longínquo	—
Jutsu Maximizado	—
Jutsu sem Mantras	—
Jutsu sem Selos	—
Poder Mágico	personagem de 2º nível
Wu-jen de Batalha	Int 13, wu-jen 4º nível
Concentração Mística	hanyô ou vanara

Talentos da Tormenta

Talento	Pré-requisito
Anatomia Insana	—
Armamento da Tormenta	—
Asas Insetoides	três outros talentos da Tormenta
Braço Armado	—
Carapaça	—
Corpo Aberrante	outro talento da Tormenta
Golpes da Tempestade	dois outros talentos da Tormenta
Manto Mucoso	—
Membros Estendidos	—
Patas Articuladas	—
Recuperação Aberrante	—
Resistência Aberrante	—
Sangue Ácido	—
Sentido Sísmico	Sab 13
Toque da Erosão	—
Toque da Corrosão	Toque da Erosão
Toque da Destruição	Toque da Corrosão
Visão Ampla	Sab 13
Visco Rubro	—

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

PODERES CONCEDIDOS

Talento	Pré-requisito
Poderes de Lin-Wu	
Armadura Honrada	Hon 16
Ataque Honrado	Hon 16
Coragem Total	Hon 16
Dano Honrado	Hon 16
Detectar Desonra	Hon 16
Detectar Mentiras	Hon 16
Determinação Honrada	Hon 16
Honra Precavida	Hon 16
Jutsu Honrado	Hon 16
Lâmina de Lin-Wu	—
Recuperação Honrada	Hon 13
Resistência Honrada	Hon 13
Respeito de Lin-Wu	Hon 16
Terror de Lin-Wu	Hon 16, Respeito de Lin-Wu
Poderes da Família Celestial	
Bênção de Dai'Gun	For 13
Bênção de Doragami	Int 13
Bênção de Fuyuan	Sab 13
Bênção de Hikari	Hon 13
Bênção de Hinotori	—
Bênção de Hyaku-nen	Hon 13
Bênção de Kazuko	Car 13
Bênção de Leen	—
Bênção de Liu-yan	Des 13
Bênção de Mizuha	Car 13
Bênção de Nozomi	Con 13
Bênção de Okoreeji	—
Bênção de Shunka'Shuuto	—
Bênção de Sugora	Con 13
Bênção de Tai'yang	—
Bênção de Tanadora	Int 13
Bênção de Tikauromu	For 13
Bênção de Wang-ho	Des 13
Bênção de Yumeno	—
Poderes do Bushintau	
Canalização Seletiva	canalizar energia
Canalizar Energia Aprimorado	canalizar energia
Canalizar o Vácuo	canalizar energia 5d6
Companheiro Espiritual	—
Consertar a Alma	canalizar energia ou capacidade de executar jutsus de luz
Espírito das Coisas	—
Espírito dos Animais	—
Energia Apavorante	canalizar energia 2d6
Energia Fascinante	canalizar energia 2d6
Energia Dominadora	canalizar energia 4d6, Energia Fascinante
Segredos de Família	—
Solidez Espiritual	—
Ver o Invisível	—
Ver a Verdade	—

ARMA IMPLANTADA

Você tem uma arma implantada no corpo.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: escolha uma arma obra-prima de ataque corpo-a-corpo ou de disparo (mas não de arremesso) que você possua. A arma fica recolhida em um compartimento em seu corpo, podendo ser empunhada ou guardada com uma ação livre — por exemplo, uma espada que salta de seu antebraço e fica presa em sua mão. Uma arma implantada não pode ser roubada ou desarmada.

A arma é utilizada de maneira normal (por exemplo, você ainda precisa ter as mãos livres para usá-la). Você pode trocar sua arma implantada por outra com um teste de Ofício (metalurgia) em uma hora (CD 10), ou uma ação completa (CD 20). Apenas armas obra-prima podem ser implantadas.

Especial: você pode ter várias armas implantadas, escolhendo este talento mais vezes.

ATAQUE ATORDOANTE

Você sabe atingir áreas vulneráveis de seus inimigos.

Pré-requisitos: Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque desarmado. Se você acertar o ataque, além de sofrer o dano normal, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se falhar, fica atordoada por uma rodada.

Custo: 1 PM. Se gastar tantos PM quanto um jutsu de grau apropriado, a CD do teste de Fortitude aumenta de acordo. Por exemplo, se gastar 6 PM, o teste tem CD 22 (como um jutsu avançado).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Ataque Desarmado Aprimorado

Você sabe lutar sem armas.

Benefício: seus ataques desarmados causam 1d4 pontos de dano, e podem causar dano letal ou não letal (à sua escolha).

Normal: sem este talento, ataques desarmados causam 1d3 pontos de dano, e podem causar apenas dano não-letal.

Especial: este dano é para criaturas de tamanho Médio. Se você pertence a outra categoria de tamanho, consulte a tabela "Dano de Armas por Tamanho" no **Capítulo 3: Armas & Equipamento** para saber seu dano desarmado.

Ataque Duplo

Você consegue atacar com velocidade impressionante com sua arma escolhida.

Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +6.

Benefício: se estiver usando sua arma escolhida e fizer a ação padrão atacar, você pode fazer um ataque adicional com essa arma.

Custo: 2 PM.

Ataque em Movimento

Você faz ataques rápidos e se movimenta com agilidade.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando estiver atacando corpo-a-corpo, você pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento. Você não pode usar este talento se estiver de armadura pesada.

Normal: você pode se mover antes ou depois de um ataque, mas não ambos.

Ataque Giratório

Você é capaz de atacar todos os oponentes à sua volta em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Especialização em Combate, bônus base de ataque +4.

Benefício: se fizer a ação padrão atacar, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra cada oponente no seu alcance no lugar de todos os seus outros ataques.

Ataque Poderoso

Você pode sacrificar energia e precisão para desferir um golpe destruidor.

Pré-requisito: For 13.

Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre uma penalidade de –2 na jogada de ataque, mas recebe +4 na jogada de dano.

Custo: 1 PM para aumentar o bônus no dano em +2, cumulativo.

Ataque Preciso

Com lâminas leves, você golpeia com precisão mortal.

Pré-requisitos: Des 13, Acuidade com Arma, Especialização em Combate.

Benefício: quando usa uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma, você soma seu bônus de Destreza (além do bônus de Força) em jogadas de dano.

Atropelar Aprimorado

Você não tem medo de passar por cima de seus oponentes.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: quando você realiza a manobra atropelar, o alvo não pode escolher evitá-lo. Além disso, você recebe +4 em jogadas de ataque para atropelar.

Auxílio de Mira

Alças de mira em seus sistemas óticos ajudam a fazer disparos mortais.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: como uma ação livre, você pode aumentar sua margem de ameaça com armas de ataque à distância em +1 por 1 rodada.

Custo: 1 PM.

Blindagem

Seu corpo é revestido de blindagem, e seus sistemas críticos ganham proteção reforçada.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: escolha uma armadura obra-prima que você possua e saiba usar. A armadura é permanentemente instalada em seu corpo, podendo ser vestida ou recolhida com uma ação livre. Ela não pode ser roubada.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

A armadura funciona de forma normal (por exemplo, você ainda é afetado por penalidade de armadura). Você pode trocar a blindagem por outra com um teste de Ofício (metalurgia) em uma hora (CD 10), ou o tempo normal para vestir a armadura (CD 20). Apenas armaduras obra-prima podem ser instaladas.

Além disso, ao instalar uma armadura leve, você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo; 75% com uma armadura média; e 100% com uma armadura pesada.

Bloqueio Ambidestro

Você é habilidoso em se defender usando duas armas ou uma arma dupla.

Pré-requisitos: Des 15, Combater com Duas Armas.

Benefício: se usar o talento Combater com Duas Armas, você recebe +2 na classe de armadura até o seu próximo turno.

Campo de Força

Você pode projetar barreiras de energia.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: você aprende e pode executar o jutsu *mandala-escudo*, mesmo que não tenha chacras abertos.

Casca Grossa

Sua pele dura e calejada resiste a ferimentos.

Pré-requisito: Con 13.

Benefício: você soma seu bônus de Constituição na CA. Este bônus não é cumulativo com armaduras ou vestimentas mágicas.

Combate Montado

Você sabe lutar cavalgando.

Pré-requisito: treinado em Cavalgar.

Benefício: você pode tentar desviar um ataque que iria atingir sua montaria. Faça um teste de Cavalgar como uma reação, uma vez por ataque. Se o resultado for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque.

Além disso, quando está montado e faz uma investida, você pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve continuar se movendo em linha reta, e seu movimento total na rodada não pode ser superior ao dobro do deslocamento da montaria.

Custo: 1 PM por uso.

Combater com Duas Armas

Você é treinado em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: se estiver usando uma arma de uma mão e uma arma leve, ou duas armas leves, e fizer a ação padrão atacar, você pode fazer um ataque com cada arma. No entanto, sofre uma penalidade de –4 em ambas as jogadas de ataque.

Especial: se você tiver mais mãos e estiver empunhando no máximo uma arma de uma mão, pode atacar com todas elas, sofrendo a mesma penalidade de –4 nas jogadas de ataque.

Combater com Duas Armas Aprimorado

Você é especialista em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: usando o talento Combater com Duas Armas, sua penalidade em jogadas de ataque diminui para –2.

Combater com Duas Armas Maior

Você é um mestre em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Des 19, Combater Com Duas Armas, Combater Com Duas Armas Aprimorado, bônus base de ataque +11.

Benefício: usando o talento Combater com Duas Armas, você não sofre nenhuma penalidade em jogadas de ataque.

Derrubar Aprimorado

Você sabe derrubar inimigos em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisito: Especialização em Combate.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para derrubar.

Desarmar Aprimorado

Você sabe desarmar inimigos em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisito: Especialização em Combate.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para desarmar.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

DESBASTAR

Nezumi podem roer objetos para criar obras de arte. Mas muitos preferem roer as armaduras, roupas, pele e ossos de seus inimigos.

Pré-requisitos: nezumi, Mordida de Rato.

Benefício: ao acertar um ataque de mordida, você reduz a CA do alvo em –1 (cumulativo). Esse efeito dura até o fim da cena.

DESVIAR OBJETOS

Você pode desviar flechas, shuriken, kunai e outras armas arremessadas ou disparadas contra você.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: faça uma jogada de ataque como uma reação, uma vez por ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque.

Você só pode usar este talento se estiver com uma mão livre. Projéteis muito grandes (como pedras de catapulta) ou jutsus não podem ser desviados.

Custo: 1 PM por uso. Além disso, se você desviar uma arma de arremesso, pode pagar 2 PM para apanhá-la e atirá-la de volta ao oponente como uma reação.

DURO DE MATAR

Você resiste a ferimentos que fariam outros cair.

Benefício: quando você sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, você pode ignorar completamente esse dano.

Custo: 4 PM por uso.

EMPUNHADURA PODEROSA

Você consegue usar armas grandes. Exageradamente grandes.

Pré-requisito: For 17.

Benefício: ao usar armas uma categoria de tamanho acima da sua, sua penalidade cai para –2.

Normal: um personagem sem este talento usando uma arma uma categoria de tamanho acima da própria sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

EMPURRAR APRIMORADO

Você sabe como fazer seus inimigos recuarem.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para empurrar.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA

Seus golpes com a arma eleita causam ferimentos profundos.

Pré-Requisito: kensei 4º nível.

Benefício: usando sua arma eleita, você recebe +2 em jogadas de dano.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA APRIMORADA

Seus golpes com a arma eleita causam ferimentos terríveis.

Pré-Requisitos: Foco em Arma Aprimorado, Especialização em Arma, kensei 12º nível.

Benefício: seu bônus no dano pelo talento Especialização em Arma aumenta para +4.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMADURA

Escolha um tipo de armadura entre leve, média ou pesada. Você sabe usar esse tipo de armadura para absorver os golpes.

Pré-requisitos: Foco em Armadura do tipo escolhido, bushi 8º nível.

Benefício: quando usando uma armadura do tipo escolhido, você recebe redução de dano 2.

ESPECIALIZAÇÃO EM COMBATE

Você é capaz de usar suas habilidades de combate tanto para atacar quanto para se defender.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre –2 na jogada de ataque, mas recebe CA+4 até o próximo turno.

ESQUIVA

Você é bom em esquivar-se de golpes.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: você recebe CA+1.

FOCO EM ARMA

Você sabe lutar melhor com sua arma escolhida.

Pré-requisitos: saber usar a arma escolhida, bônus base de ataque +1.

Benefício: escolha uma arma. Você recebe +1 em jogadas de ataque com a arma escolhida.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Foco em Arma Aprimorado

Você sabe lutar ainda melhor com sua arma escolhida.

Pré-requisitos: kensei 8º nível.

Benefício: quando usando sua arma escolhida, seu bônus pelo talento Foco em Arma aumenta para +2.

Foco em Armadura

Você é mais hábil em defesa e movimento com um tipo de armadura.

Pré-requisito: saber usar o tipo de armadura escolhido.

Benefício: escolha um tipo de armadura entre leve, média ou pesada. Quando usando uma armadura do tipo escolhido, você aumenta sua CA em +1 e diminui sua penalidade de armadura em –1.

Golpe com Duas Mãos

Você consegue canalizar toda a sua força quando usa uma arma com as duas mãos.

Pré-requisitos: For 15, Ataque Poderoso.

Benefício: quando usando uma arma de corpo-a-corpo com as duas mãos, você soma o dobro de seu modificador de Força às jogadas de dano. Este talento não pode ser usado com armas leves.

Honra Suprema

Você é ainda mais impiedoso contra os desonrados.

Pré-requisito: ryuujin.

Benefício: seus bônus contra oponentes com valor de Honra inferior ao seu aumentam para +2.

Normal: ryuujin recebem +1 na CA e +1 nas jogadas de ataque e dano contra adversários com valor de Honra inferior ao seu.

Infinita Munição

Incríveis aparelhos arcanos em seu corpo extraem matérias-primas de outros mundos e produzem projéteis ou armas de arremesso.

Pré-requisitos: mashin, saber usar a arma escolhida.

Benefício: escolha entre uma arma de arremesso de dano por corte ou perfuração (kunai, shuriken), ou uma arma de disparo já selecionada para o talento Arma Implantada. Seu corpo produz versões comuns, não obra-prima, da arma de arremesso escolhida, ou munição para a arma de disparo escolhida em quantidade infinita (não é necessário recarregá-la).

No caso de armas de arremesso, as lâminas surgem automaticamente em suas mãos (sacá-las é uma ação livre). Uma vez produzidas, armas e munição se desfazem em 1 minuto — seus materiais componentes retornam a seus mundos de origem. Você ainda deve respeitar os limites de quantas armas pode segurar/usar.

Especial: você pode escolher este talento mais vezes, para armas diferentes.

Investida Implacável

Você realiza ataques devastadores cavalgando em investida.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: quando está montado e faz uma investida, você causa dano dobrado.

Lutar às Cegas

Você tem maiores chances de atingir alvos que não possa ver.

Benefício: sempre que você erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez a chance de acertar. Além disso, você não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.

Mestre em Arma

Você é um dos melhores guerreiros do mundo com sua arma eleita.

Pré-requisitos: Especialização em Arma, Especialização em Arma Aprimorada, Foco em Arma Aprimorado, kensei 16º nível.

Benefício: usando sua arma eleita, você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano, na margem de ameaça e no multiplicador de crítico. Além disso, você pode rolar outra vez uma jogada de ataque que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo sendo pior que a primeira.

Custo: 4 PM para rolar novamente um ataque.

Mira Apurada

Seus disparos têm precisão mortal.

Pré-requisitos: Sab 13, Tiro Certeiro, Tiro Longo.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para mirar um alvo. Se fizer isso, recebe +1 em jogadas de ataque à distância contra ele na mesma rodada.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Mira Mortal

Entre os olhos. No coração. É onde seus disparos costumam acertar!

Pré-requisitos: Des 17, Sab 13, Mira Apurada, Tiro Certeiro, Tiro Longo, bônus base de ataque +11.

Benefício: sua margem de ameaça com armas de ataque à distância aumenta em +1.

Mobilidade

Você é hábil em esquivar-se enquanto se movimenta.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva.

Benefício: você recebe CA+2 sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Mordida de Rato

Você não tem medo de sujar os dentes.

Pré-requisito: nezumi.

Benefício: você ganha uma arma natural de mordida, que causa 1d4 pontos de dano. Se fizer a ação padrão atacar, pode fazer um ataque adicional com a mordida. No entanto, sofre uma penalidade de –4 em ambas as jogadas de ataque.

Na Mosca

Sua mira é incrível e seus disparos acertam onde dói mais.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Benefício: você soma seu modificador de Destreza em jogadas de dano com armas de ataque à distância.

Pisotear

Você sabe usar sua montaria para atropelar oponentes.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: quando você está montado e realiza a manobra atropelar, o alvo não pode escolher evitá-lo. Além disso, se derrubar um oponente, pode fazer um ataque imediato contra ele como uma ação livre (recebendo o bônus de +4 em jogadas de ataque contra oponentes caídos).

Rapidez de Recarga

Você sabe recarregar suas armas muito rapidamente.

Pré-requisito: saber usar a arma escolhida.

Benefício: escolha uma arma de disparo com tempo de recarga (besta leve, besta pesada). A ação necessária para recarregar a arma escolhida diminui em uma categoria — ação completa para padrão, padrão para movimento e movimento para ação livre.

Reflexos de Combate

Você consegue reagir rapidamente contra oponentes com a guarda baixa.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: se um oponente desprevenido estiver a seu alcance, você pode fazer um único ataque corpo-a-corpo contra ele como uma ação livre.

Custo: 1 PM por uso.

Saque Rápido

Você consegue sacar sua arma mais rápido que o normal.

Benefício: você pode sacar ou guardar armas como uma ação livre. Além disso, pode fazer um teste de Iniciativa (CD 30) para sacar ou guardar uma arma como uma reação.

Custo: 0 PM para sacar ou guardar uma vez, 1 PM para cada novo uso na mesma rodada.

Separar Aprimorado

Você sabe atingir a arma do oponente, ou outro objeto que ele esteja carregando.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para separar. Além disso, você causa dano dobrado contra objetos.

Tiro Certeiro

Você é capaz de disparos precisos contra alvos próximos.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra alvos que estejam a até 9m.

Tiro em Movimento

Você faz disparos rápidos e se movimenta com agilidade.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando estiver atacando à distância, você pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Você não pode usar este talento se estiver de armadura pesada.

Normal: você pode se mover antes ou depois de um ataque, mas não ambos.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Tiro Longo

Seus disparos vão muito mais longe.

Pré-requisito: Tiro Certeiro.

Benefício: a distância de qualquer arma de ataque à distância que você utilizar é dobrada.

Tiro Montado

Você é talentoso em atacar à distância enquanto cavalga.

Pré-requisito: Combate Montado.

Benefício: a penalidade para ataques à distância quando sua montaria se movimenta é reduzida para –2.

Normal: um personagem sofre –4 em ataques à distância se sua montaria se movimentou na mesma rodada.

Tiro Múltiplo

Você atira mais em menos tempo.

Pré-requisitos: Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.

Benefício: se estiver usando uma arma de disparo e fizer a ação padrão atacar contra um alvo a até 9m, você pode fazer um ataque adicional contra ele.

Custo: 2 PM.

Tiro Preciso

Você é capaz de mirar e disparar no momento certo.

Pré-requisito: Tiro Certeiro.

Benefício: você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade padrão de –4 na jogada de ataque.

Normal: um personagem sem este talento sofre uma penalidade de –4 em ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo-a-corpo.

Tiro Preciso Aprimorado

Sua mira é infalível.

Pré-requisitos: Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11.

Benefício: seus ataques à distância ignoram cobertura e camuflagem (exceto cobertura ou camuflagem totais). Além disso, quando ataca um alvo envolvido na manobra agarrar, você acerta automaticamente o alvo que escolheu.

Normal: um personagem atacando um alvo envolvido na manobra agarrar deve determinar aleatoriamente qual alvo ele acerta.

Tiro Rápido

Você é muito rápido atacando à distância.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certeiro.

Benefício: se estiver usando uma arma de ataque à distância e gastar uma ação completa para atacar, você pode fazer um ataque adicional.

Custo: 2 PM.

Trespassar

Quando você derruba um inimigo, pode continuar o golpe e acertar outro alvo.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: quando você derruba um inimigo com um ataque corpo-a-corpo, reduzindo seus PV para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional como uma ação livre contra outra criatura dentro do seu alcance.

O ataque adicional usa os bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Custo: 1 PM por uso.

Trespassar Aprimorado

Você empunha suas armas com tanta força que seus golpes o carregam adiante.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, Trespassar, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando usa o talento Trespassar, você pode se deslocar 1,5m antes de realizar seu ataque adicional.

Custo: 1 PM por uso (mas você ainda precisa pagar o custo de Trespassar — ou seja, para se deslocar e fazer um novo ataque, o custo total é 2 PM).

Usar Armas Simples

Você foi treinado para usar armas simples, como kunai e yari.

Benefício: você sabe usar todas as armas simples.

Usar Armas Marciais

Você foi treinado para usar armas marciais, como katana e wakizashi.

Pré-requisito: Usar Armas Simples.

Benefício: você sabe usar todas as armas marciais.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

USAR ARMA EXÓTICA

Você foi treinado para usar uma arma exótica, como nunchaku ou zanbatou.

Pré-requisito: Usar Armas Simples.

Benefício: escolha uma arma exótica. Você sabe usar a arma escolhida.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

USAR ARMADURAS LEVES

Você foi treinado para usar armaduras leves.

Benefício: você sabe usar corselete de couro, armadura de ossos, armadura ashigaru, char-aina e outras armaduras leves.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza, e deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

USAR ARMADURAS MÉDIAS

Você foi treinado para usar armaduras médias.

Pré-requisito: Usar Armaduras Leves

Benefício: você sabe usar haramaki, lamellar, suchii-ru e outras armaduras médias.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza, e deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

USAR ARMADURAS PESADAS

Você foi treinado para usar armaduras pesadas.

Pré-requisito: Usar Armaduras (leves, médias)

Benefício: você sabe usar carapaça kappa, yoroi, o-yoroi e outras armaduras pesadas.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza, e deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

USAR ESCUDOS

Você sabe lutar com escudos.

Benefício: você sabe usar escudos leves e pesados.

Normal: um personagem com um escudo que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza, e deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

USAR VENENOS

Você faz o que muitos consideram desleal: usar venenos para deixar suas armas mais perigosas.

Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimia).

Benefício: você pode aplicar veneno em armas sem risco de se envenenar acidentalmente.

Normal: um personagem sem este talento que aplique veneno em uma arma tem 10% de chance de se expor acidentalmente ao veneno.

Especial: adquirir este talento é uma violação de honra severa.

VITALIDADE

Você suporta mais ferimentos que outras pessoas.

Benefício: você recebe 1 ponto de vida adicional por nível de personagem. Quando sobe de nível, os PV que recebe por este talento aumentam de acordo.

Por exemplo, se escolher este talento no 3º nível, recebe 3 PV. Chegando ao 4º nível, recebe +1 PV, e assim por diante.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

TALENTOS DE PERÍCIA

Talentos deste grupo melhoram a utilização de perícias, ou fornecem novas utilizações.

ACROBACIA AUDAZ

Você consegue desviar de obstáculos dando saltos, piruetas e parecendo pisar sempre no lugar certo.

Pré-requisito: treinado em Acrobacia.

Benefício: você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Você pode realizar investidas mesmo nessas condições.

Normal: um personagem em terreno difícil tem seu deslocamento reduzido à metade, e não pode realizar investidas.

ÁGIL

Você pode usar sua agilidade para proezas atléticas.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em testes de Atletismo.

AUTOSSUFICIENTE

Você se vira bem sozinho.

Benefício: você não sofre a penalidade de –5 para fazer testes de Cura em si mesmo, e recebe +4 em testes de perícia se estiver sozinho (sem nenhum companheiro a até 30m).

CAUDA ÁGIL

Você usa a cauda para manobras acrobáticas e façanhas de agilidade.

Pré-requisito: vanara.

Benefício: você recebe +2 em testes de Acrobacia, Atletismo e Ladinagem (apenas para prestidigitação).

CAUDA HIPNÓTICA

Você distrai os outros com o movimento de sua cauda.

Pré-requisito: vanara.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atuação, Diplomacia e Enganação (apenas para blefar).

CRIAR OBRA-PRIMA

Você é um artesão competente e pode criar itens de qualidade excepcional.

Pré-requisitos: treinado em Ofício, Foco em Perícia (Ofício).

Benefício: você pode construir itens de qualidade obra-prima (veja "Itens Obra-Prima" no **Capítulo 3**). Siga as regras normais para criação de itens, exceto que a CD do teste de Ofício aumenta em +5, e o custo do item aumenta em +17 ¥o (kits) ou +100 ¥o (armas e armaduras).

DILIGENTE

Você é paciente e detalhista.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para se concentrar na tarefa à frente. Se fizer isso, recebe +2 no próximo teste de perícia que realizar.

DISSIMULAR HONRA

Você sabe esconder sua vergonha.

Pré-requisito: treinado em Enganação.

Benefício: você recebe +10 em testes de Enganação para dissimular honra.

FOCO EM PERÍCIA

Você tem certo dom com uma perícia.

Pré-requisito: treinado na perícia escolhida.

Benefício: escolha uma perícia. Você recebe +4 em testes da perícia escolhida.

INVESTIGADOR

Você é um bom detetive.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: você pode somar seu bônus de Inteligência a testes de Obter Informação e Percepção.

MÃOS RÁPIDAS

Quando os outros percebem, já foram roubados.

Pré-requisitos: Des 15, treinado em Ladinagem.

Benefício: você pode fazer um teste de Ladinagem para prestidigitação como uma ação livre.

Custo: 0 PM para uma vez, 1 PM para cada novo uso na mesma rodada.

MEMÓRIA EIDÉTICA

Você sempre se lembra do que leu ou estudou.

Benefício: você pode memorizar uma longa sequência de números, uma grande passagem de versos ou outro

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

conjunto de informações complexo (mas nunca escritas mágicas ou similares). Como uma ação completa, você retém uma página de informação. A informação memorizada é permanente, mas só pode ser acessada com um teste bem-sucedido de Inteligência (CD 15).

Obra de Arte

Todos os mashin são maravilhas da arte tamuraniana, mas você é ainda mais magnífico. Nenhuma criatura inteligente deixa de admirar-se com sua beleza.

Pré-requisitos: mashin, Car 13.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atuação, Diplomacia e Obter Informação.

Perícia Aprimorada

Você é rápido em corrigir seus erros.

Benefício: escolha uma perícia treinada. Você pode rolar outra vez um teste da perícia escolhida que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo sendo pior que a primeira.

Rastrear

Você recebeu treinamento para seguir rastros.

Pré-requisito: treinado em Sobrevivência.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear. Além disso, quando rastreia, seu deslocamento não é reduzido pela metade.

Treino em Perícia

Você se dedicou a aprender uma nova perícia.

Benefício: escolha uma perícia na qual você não seja treinado. Você se torna treinado na perícia escolhida.

Especial: tornar-se treinado em uma perícia que não seja de classe é uma violação de honra leve. Tornar-se treinado em Enganação ou Furtividade é uma violação de honra moderada. Tornar-se treinado em Ladinagem é uma violação de honra severa.

Violência Velada

Você usa sua força (e a ameaça dela) para intimidar seus inimigos.

Pré-requisito: For 15.

Benefício: você pode usar seu modificador de Força em vez de Carisma em testes de Intimidação.

Talentos de Destino

Talentos deste grupo envolvem sorte, adaptabilidade, movimento, sobrevivência, companheirismo e sua influência sobre as vidas de outros personagens e criaturas.

Ajuda dos Ancestrais

Você pode orar aos espíritos de seus ancestrais e perguntar a eles sobre seu destino.

Pré-requisitos: Sab 13, Hon 10.

Benefício: ao usar a Honra como reserva de força, você pode executar o jutsu *conselhos dos ancestrais* sem gastar pontos de magia. É possível incluir aprimoramentos, desde que pagando seu custo e respeitando o limite.

Animal Falante

Você pode encantar crianças e dar bons sustos em adultos.

Pré-requisito: henge.

Benefício: você pode falar e executar jutsus mesmo quando em forma animal.

Camuflagem

Seu revestimento externo pode mudar de cor para combinar com o ambiente.

Pré-requisitos: mashin, personagem 3º nível.

Benefício: você aprende e pode executar o jutsu *invisibilidade ninja*, mesmo que não tenha chacras abertos.

Comandar

Você sabe como liderar outros em batalha.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus nakama. Aqueles que puderem ouvi-lo recebem +1 em suas jogadas de ataque e testes pela duração da cena.

Companheiro Animal

Você tem um animal valoroso e leal, que o acompanha por toda parte.

Pré-requisitos: treinado em Adestrar Animais, Car 13.

Benefício: você tem um animal treinado que funciona como um aliado iniciante (veja "Aliados" no

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Capítulo 8: Recompensas), escolhido entre lutador, guardião, montaria ou perseguidor. Conforme você avança de nível, o companheiro animal também avança como aliado.

Se o companheiro animal morre, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Nesse caso, você pode fazer amizade com um novo animal após 1d4 dias.

Coração Gelado

Você se fechou aos sentimentos, descobrindo outros caminhos para seus dons mágicos naturais.

Pré-requisito: hanyô.

Benefício: você fecha seu chacra das emoções; nunca poderá abri-lo, seja com talentos, habilidades de classe e afins. Em compensação, pode escolher outra habilidade para receber os benefícios da habilidade de raça brincar com os sentimentos (exceto Honra).

Especial: este talento só pode ser escolhido no 1º nível de personagem.

Corrida

Você corre. Rápido.

Benefício: seu deslocamento aumenta em +3m.

Cura Elemental Adicional

Você é imune a mais uma energia e também cura-se quando ela é mágica.

Pré-requisitos: mashin, personagem 5º nível.

Benefício: escolha um descritor elemental entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento que ainda não tenha sido escolhido para cura elemental. Este descritor passa a ser beneficiado por essa habilidade de raça.

Especial: você pode escolher este talento mais vezes, uma vez para cada descritor. Cada vez que escolher além da primeira, o nível do pré-requisito aumenta em +4.

Dignidade de Aço

Mesmo em situações de embaraço, você ainda consegue manter a pose.

Pré-requisito: ryuujin.

Benefício: ao cometer uma violação de honra leve, faça um teste de Diplomacia (CD 15) como reação. Em caso de sucesso, você não sofre dano de Honra.

Especial: este talento não afeta dano de Honra durante a criação do personagem.

Fortitude Maior

Você tem mais resistência física que as pessoas normais.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Fortitude.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Gerador Arcano

Seu corpo contém cristais que produzem energia mágica adicional.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: uma vez por dia, você pode gastar uma ação completa para entrar em transe e recuperar 1 PM por nível de personagem.

Você pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios, perdidos.

Leveza Celestial

Como os dragões, você desliza com graça entre as nuvens.

Pré-requisito: ryuujin.

Benefício: você recebe +4 em testes de Atletismo para saltar, não sofre dano por quedas (independentemente da altura) e sempre cai em pé.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Liderança

Por suas façanhas, você atraiu uma ou mais pessoas que desejam lhe servir.

Pré-requisitos: personagem 5º nível, Car 11.

Benefício: escolha entre parceiro ou seguidores.

Parceiro: é um aliado iniciante (veja o **Capítulo 8**). Você pode escolher o papel e os detalhes desse personagem, como raça, classe e personalidade. O parceiro tem Honra na mesma categoria da sua (digníssimo, honrado, honesto, desonrado, sórdido). Conforme você avança de nível, o parceiro também avança como aliado.

Um parceiro é alguém leal, que segue seu personagem por razões pessoais. Ele obedece suas ordens e arrisca a vida para ajudá-lo, mas se for maltratado pode desistir de segui-lo. Se seu valor de Honra ficar mais de uma categoria distante (por exemplo, você tornou-se honesto e seu parceiro é sórdido), o parceiro pode desistir de segui-lo. Se perder um parceiro, você recebe outro na próxima aventura.

Seguidores: por respeito, por fama ou por pertencer a uma hierarquia, você tem autoridade sobre pessoas. Em geral, elas não se aventuram com você; atuam apenas como ajudantes, guardas, mensageiros, carregadores...

Você pode gastar 1 ponto de magia para que seus seguidores realizem uma tarefa muito simples (CD = seu nível de personagem) ou 2 PM para tarefas mais difíceis ou trabalhosas (CD 5 + seu nível de personagem). Nesse caso, considere um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha (o tempo necessário para o uso da perícia se mantém). Como isso acontece fica a cargo do mestre.

Se você tem uma habilidade de classe com funcionamento similar (como o ninja e yakuza), a CD das tarefas ques seguidores podem fazer aumenta em +5.

Especial: você pode escolher este talento duas vezes, uma para parceiro e uma para seguidores.

Linguista

Neste mundo de muitas línguas e culturas, você tem aptidão para aprender idiomas de outros povos.

Benefício: você aprende um número de novos idiomas igual a 3 + seu bônus de Inteligência (mínimo 1).

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Mudança Rápida

Você pode mudar de forma mais rapidamente.

Pré-requisito: henge.

Benefício: você pode mudar de forma como uma ação de movimento.

Normal: mudar de forma exige uma ação completa.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

NEKOMIMI

Você pode mudar para uma forma mais humana.

Pré-requisitos: henge, Car 13.

Benefício: além de sua forma animal e sua forma híbrida, você tem uma terceira forma, mais parecida com seres humanos. Esta forma tem as mesmas estatísticas da forma híbrida, mas sua aparência inclui apenas traços animais cosméticos, como grandes orelhas e cauda (e nenhuma pelagem; vai precisar de roupas).

Na forma nekomimi, testes de Enganação para disfarce não sofrem penalidade por raça diferente e você recebe +4 em testes de Diplomacia e Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por você.

Especial: um hanyô pode escolher este talento sem cumprir seus pré-requisitos, mas recebe apenas os bônus em Diplomacia e Enganação.

RECONFIGURAÇÃO

Você pode se adaptar a novas situações, mudando para uma forma com poderes diferentes.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: como uma ação completa, você pode trocar um talento por outro do mesmo grupo, mas ainda deve cumprir seus pré-requisitos. Você não pode trocar este talento, nem talentos bônus.

Custo: 1 PM para o primeiro uso, +1 PM por uso adicional no mesmo dia, cumulativo. Por exemplo, 2 PM para o segundo uso, 3 PM para o terceiro uso e assim por diante.

REFLEXOS RÁPIDOS

Você tem reflexos apurados.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Reflexos.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

TERRENO FAMILIAR

Você é mais habilidoso em um lugar ou tipo de terreno específico.

Benefício: escolha um terreno entre planície, floresta, montanha, pântano, glacial, aquático ou subterrâneo. Você recebe +2 na classe de armadura e em testes de perícia quando estiver no tipo de terreno escolhido.

Especial: de acordo com o mestre, você também pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, uma cidade, uma estrada, um navio... no entanto, você não pode escolher áreas de grande extensão como a Grande Estepe, o Mar dos Monstros, o Trono de Sugora ou a Ferida Profunda.

TOLERÂNCIA

Você segue em frente mesmo quando os outros já cansaram ou caíram.

Benefício: você recebe +4 em testes para continuar correndo, prender o fôlego, evitar dano por fome ou sede e evitar dano por calor e frio. Você também pode dormir de armadura sem ficar fatigado.

Normal: um personagem sem este talento que durma de armadura acorda fatigado no dia seguinte.

VER A VERGONHA

Você enxerga a escuridão da desonra.

Pré-requisitos: ryuujin, Hon 16, personagem 3º nível.

Benefício: como uma ação padrão, você passa a ignorar os benefícios de Furtividade, camuflagem e invisibilidade de alvos desonrados (Honra 9 ou menos) pela cena.

Custo: 3 PM.

VISÃO TÉRMICA

Você enxerga o calor.

Pré-requisito: visão no escuro.

Benefício: no escuro, você pode distinguir extremos de temperatura — alaranjado brilhante para calor, azul para frio. Itens em temperatura ambiente aparecem em preto e branco, como na visão no escuro normal.

Graças a isso você enxerga normalmente criaturas vivas invisíveis e recebe +8 em testes de Percepção para observar criaturas vivas no escuro. Não se aplica a shiryou, construtos, criaturas incorpóreas, de sangue frio (henge carpa, kappa) e outras a critério do mestre.

VONTADE DE FERRO

Você tem uma imensa força de vontade.

Benefício: seu bônus de Vontade aumenta em +2.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Talentos de Jutsu

Todos estes talentos são, de alguma forma, ligados a chacras e jutsus. São próprios para conjuradores — shinkan, shugenja, wu-jen —, mas qualquer personagem capaz de executar jutsus pode se beneficiar deles.

Abrir Chacra

Você pode sentir e manipular a energia cósmica.

Pré-requisitos: personagem 3º nível, habilidade escolhida 11.

Benefício: escolha uma de suas habilidades básicas, exceto Honra. Você abre o chacra correspondente, somando o bônus da habilidade escolhida a seu total de pontos de magia e seu limite de PM, e pode aprender e executar jutsus básicos deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu de grau básico da habilidade escolhida.

Chacra Mediano

Seu controle sobre a energia cósmica aumenta.

Pré-requisitos: personagem 7º nível, habilidade do chacra escolhido 13.

Benefício: escolha um chacra já aberto. Você pode aprender e executar jutsus medianos deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu mediano do chacra escolhido.

Chacra Avançado

Você aprende a usar a energia cósmica de maneiras mais impressionantes.

Pré-requisitos: personagem 11º nível, habilidade do chacra escolhido 16.

Benefício: escolha um chacra já aberto em grau mediano. Você pode aprender e executar jutsus avançados deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu avançado do chacra escolhido.

Chacra Sublime

Poucos se igualam a seu grau de controle sobre a energia cósmica.

Pré-requisitos: personagem 15º nível, habilidade do chacra escolhido 19.

Benefício: escolha um chacra já aberto em grau avançado. Você pode aprender e executar jutsus sublimes deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu sublime do chacra escolhido.

Chacra Lendário

Seu controle sobre a energia cósmica é digno das lendas de Tamu-ra.

Pré-requisitos: personagem 19º nível, habilidade do chacra escolhido 22.

Benefício: escolha um chacra já aberto em grau sublime. Você pode aprender e executar jutsus lendários deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu lendário do chacra escolhido.

Concentração Mística

Não é fácil impedir você de executar jutsus.

Pré-requisito: hanyô ou vanara.

Benefício: você recebe +4 em testes de Vontade para executar jutsus em condições difíceis, e não fica desprevenido ao executar jutsus com tempo de execução de uma ação completa ou maior.

Normal: você fica desprevenido ao executar jutsus com tempo de execução de uma ação completa ou maior.

Conhecimento de Jutsus

Você estudou para aumentar seu repertório de jutsus.

Benefício: você aprende dois jutsus de qualquer chacra e grau que possa executar. Por exemplo, se você tiver o talento Abrir Chacra (Braços), pode aprender dois jutsus de Força de grau básico.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez, você aprende dois novos jutsus.

Devoto da Família Celestial

Você é devotado aos dezenove irmãos deuses de Lin-Wu.

Pré-requisito: Sab 11.

Benefício: você abre seu chacra do espírito, somando seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia e limite de PM. Além disso, você pode aprender jutsus básicos de Sabedoria e adquirir talentos de poder concedido da Família Celestial (veja adiante em "Poderes Concedidos").

Devoto de Lin-Wu

Você é devotado ao Deus Dragão de Tamu-ra.

Pré-requisitos: Sab 11, Hon 11.

Benefício: você abre seu chacra do espírito, somando seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia e limite de PM. Além disso, você pode aprender jutsus básí-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

cos de Sabedoria e adquirir talentos de poder concedido de Lin-Wu (veja adiante em "Poderes Concedidos").

Especial: você pode aprender qualquer jutsu com "Lin-Wu" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto. Aprender esses jutsus não resulta em violação de honra.

Devoto do Bushintau

Você é devotado aos infinitos espíritos do universo.

Pré-requisito: Sab 11.

Benefício: você abre seu chacra do espírito, somando seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia e limite de PM. Além disso, você pode aprender jutsus básicos de Sabedoria e adquirir talentos de poder concedido do Bushintau (veja adiante em "Poderes Concedidos").

Dominar Jutsu

Você tem mais familiaridade com um jutsu específico.

Benefício: escolha um jutsu. O custo em PM para executar o jutsu escolhido diminui um grau. Um jutsu lendário passa a custar 10 PM, por exemplo. Um jutsu básico passa a custar 0 PM, mas sempre deve incluir aprimoramentos para um custo final mínimo 1 PM.

Jutsu Acelerado

Aprimoramento

Você pode executar jutsus mais rapidamente.

Benefício: reduz o tempo de execução do jutsu em um passo; ação completa muda para ação padrão, ação padrão para ação de movimento, ação de movimento para ação livre. Jutsus com tempo de execução diferente de ação completa, padrão ou de movimento não são afetados.

Custo: +3 PM para um passo, +6 PM para dois passos (apenas jutsus que exigem ação padrão ou completa), +9 PM para três passos (apenas jutsus que exigem ação completa).

Jutsu Ampliado

Aprimoramento

Você pode fazer com que um jutsu afete uma área maior.

Benefício: aumenta em +100% a área ou efeito de área do jutsu. Por exemplo, uma *ferida da terra* ampliada com +6 PM é um cilindro com 3m de diâmetro e 12m de altura, enquanto uma *explosão de fogo* ampliada com +12 PM é uma explosão com 18m de raio. Jutsus sem área de efeito não são afetados por este talento.

Custo: +6 PM, cumulativo.

Talentos de Aprimoramento

Quando o poder mágico de um conjurador aumenta, ele pode executar jutsus de formas diferentes. Quase todos os jutsus oferecem essas opções, chamadas aprimoramentos.

Talentos de aprimoramento acrescentam opções adicionais para os jutsus já conhecidos pelo conjurador; em geral, se aplicam apenas a determinados tipos de jutsus (como Jutsu Maximizado, só usado com jutsus que causam dano ou curam pontos de vida).

Jutsus modificados por um talento de aprimoramento gastam mais pontos de magia, mas isso não muda seu grau.

Talentos de aprimoramento não afetam jutsus executados a partir de ofuda; mas afetam jutsus recebidos ou aprendidos através de habilidades de raça ou de classe, outros talentos e itens mágicos como amuletos.

Você pode aplicar mais de um talento de aprimoramento sobre um mesmo jutsu, pagando o custo cumulativo em PMs. Por exemplo, uma *explosão de fogo* maximizada e irresistível custa 11 PM (3 PM por um jutsu mediano + 6 PM para maximizar + 2 PM para irresistível). A menos que dito o contrário, você não pode aplicar o mesmo talento de aprimoramento mais de uma vez.

Jutsu Compartilhado

Aprimoramento

Você pode compartilhar um jutsu pessoal com um nakama.

Benefício: muda um jutsu com alcance pessoal e alvo você para alcance corpo-a-corpo e alvo 1 criatura. Se a criatura não for voluntária, você deve acertá-la com um ataque de toque.

Custo: +2 PM.

Jutsu Distante

Aprimoramento

Você pode aumentar o alcance de um jutsu.

Benefício: aumenta o alcance do jutsu em +100%. Por exemplo, um jutsu distante de alcance curto com +2

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

PM passa a alcançar 18m, enquanto um jutsu distante de alcance longo com +6 PM passa a alcançar 120m.

Jutsus com alcance diferente de curto ou longo não são afetados por este talento.

Custo: +2 PM, cumulativo.

Jutsu Estendido — Aprimoramento

Você sabe fazer um jutsu durar mais tempo.

Benefício: aumenta a duração de um jutsu e/ou efeito medido em rodadas em +100%. Por exemplo, um *kiai atordoante* estendido (+2 PM) deixa suas vítimas atordoadas por 2 rodadas, enquanto um *face horripilante* estendido (+6 PM) dura 4d4 rodadas.

Jutsus sem duração medida em rodadas, ou sem efeitos com duração medida em rodadas, não são afetados por este talento.

Custo: +2 PM, cumulativo.

Jutsu Irresistível — Aprimoramento

É difícil resistir a seus jutsus.

Benefício: aumenta a dificuldade do teste de resistência em CD+1. Também inclui a CD de outros efeitos do jutsu, como *camada de gelo*.

Custo: +2 PM, cumulativo.

Jutsu Longínquo — Aprimoramento

Você pode disparar seus jutsus de toque.

Benefício: muda um jutsu com alcance corpo-a-corpo e alvo 1 criatura para alcance curto, ganhando um efeito de raio. Uma criatura voluntária recebe o efeito do jutsu normalmente; se ela não quiser ser afetada, você deve acertar um ataque de toque à distância.

Custo: +1 PM.

Jutsu Maximizado — Aprimoramento

Você consegue fazer com que seus jutsus tenham efeito máximo.

Benefício: muda todos os efeitos variáveis de dano ou cura do jutsu, aumentando-os ao máximo. Por exemplo, uma *lâmina de vento* maximizada causará 10 pontos de dano, sem a necessidade de rolar dados, enquanto um *toque curativo* maximizado recuperará 16 pontos de vida.

Um jutsu sem efeitos variáveis de dano ou cura não é afetado por este talento.

Custo: +6 PM.

Jutsu Sem Mantras — Aprimoramento

Você consegue executar seus jutsus sem dizer as palavras mágicas conhecidas como *mantras*.

Benefício: você pode executar o jutsu sem entoar mantras — ou seja, mesmo amordaçado ou silenciado magicamente.

Custo: +1 PM.

Jutsu Sem Selos — Aprimoramento

Você consegue executar seus jutsus sem os movimentos com mãos ou armas conhecidos como *selos*.

Benefício: você pode executar o jutsu sem fazer selos — ou seja, mesmo que esteja paralisado ou com as mãos amarradas.

Custo: +1 PM.

Poder Mágico

Você tem uma parcela maior de poder mágico.

Pré-requisito: personagem 2º nível.

Benefício: você recebe 1 ponto de magia adicional para cada 2 níveis de personagem. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este talento aumentam de acordo.

Por exemplo, se escolher este talento no 4º nível, recebe 2 PM. Chegando ao 6º nível, recebe +1 PM e assim por diante.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Wu-jen de Batalha

Você se especializou em jutsus de combate e sabe como aumentar o poder deles.

Pré-requisitos: Int 13, wu-jen 4º nível.

Benefício: você soma seu modificador de Inteligência ao dano de seus jutsus.

Especial: no caso de jutsus que causam dano por rodada (como *tentáculos sombrios da dor*), o bônus é aplicado apenas na primeira rodada (a rodada em que o jutsu é executado). Em jutsus que causam múltiplos efeitos de dano (como *explosão radiante*), o bônus pode ser dividido igualmente entre os efeitos ou aplicado inteiramente a uma única fonte, à sua escolha.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

PODERES CONCEDIDOS

Aqueles devotados a uma das três grandes religiões de Tamu-ra — Lin-Wu, Família Celestial ou Bushintau — recebem poderes místicos em troca de sua devoção. Este grupo de talentos está disponível apenas para esses servos divinos.

Samurais, shugenja, shinkan e personagens com um dos talentos Devoto podem adquirir talentos deste grupo, correspondentes à sua religião escolhida. Um mesmo personagem não pode ter talentos de religiões diferentes, mas pode ter vários talentos da mesma religião.

PODERES DE LIN-WU

Provedor da honra, o Deus Dragão oferece poderes que permitem usar a própria honra pessoal para aprimorar habilidades.

Todos os talentos a seguir exigem Devoto de Lin-Wu como pré-requisito.

ARMADURA HONRADA

A honra o protege contra ferimentos.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: como uma ação livre, você pode somar seu bônus de Honra à sua CA durante uma rodada.

Custo: 1 PM.

ATAQUE HONRADO

A honra guia seus golpes.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: como uma ação livre, você pode somar seu bônus de Honra a suas jogadas de ataque durante uma rodada.

Custo: 1 PM.

CORAGEM TOTAL

Você não teme nada. Nem seus inimigos, nem o desconhecido, nem a morte.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você é imune a medo.

DANO HONRADO

A honra fortalece seus ataques.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: como uma ação livre, você pode somar seu bônus de Honra a suas rolagens de dano durante uma rodada.

Custo: 1 PM.

DETECTAR DESONRA

Você sente o fedor da desonra.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: com uma ação padrão, você percebe a presença de seres pouco honrados por perto, mesmo que não estejam cometendo nenhum ato desonrado naquele instante. Quanto mais tempo se concentra (gastando uma ação padrão por rodada), mais você descobre:

1 rodada: você percebe que existem seres desonrados (Honra 9 ou menos) na área.

2 rodadas: você percebe quantos seres desonrados existem na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada ser desonrado (mesmo aqueles escondidos ou invisíveis) e qual seu nível de desonra (desonrado, sórdido, desumano).

Não é possível detectar criaturas com Honra nula, como animais com Int 1 ou 2. O efeito é uma emanação com alcance de 9m, em qualquer direção, e exige linha de efeito para detectar um alvo (veja "Efeito", no **Capítulo 4: Jutsus**).

DETECTAR MENTIRAS

Você percebe um embuste desonrado de longe.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você soma o dobro do seu bônus de Honra a testes de Intuição.

DETERMINAÇÃO HONRADA

A honra o mantém de pé.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: caso seja reduzido a 0 pontos de vida ou menos, você pode se manter consciente e agir normalmente. Você ainda deve fazer testes de Constituição para não sangrar e ainda morrerá caso seus PV negativos cheguem à metade de seus PV totais.

Custo: 1 PM por rodada.

HONRA PRECAVIDA

Forças sobrenaturais alertam quando você está prestes a fazer algo desonrado.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você sempre está ciente de qualquer ação que poderia levar a uma violação de honra, incluindo ações acidentais — você é avisado por sua intuição, ou uma visão de seus ancestrais, ou até mesmo pelo próprio Lin-Wu, antes que a desonra aconteça.

Jutsu Honrado

Aprimoramento

A honra fortalece seus jutsus.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você soma seu bônus de Honra à CD para resistir ao jutsu modificado. Isso inclui a CD de outros efeitos do jutsu, como *camada de gelo*.

Custo: +2 PM.

Lâmina de Lin-Wu

A arma sagrada do Deus Samurai é muito familiar a você.

Benefício: para você, a katana é considerada uma arma simples e leve.

Normal: a katana é uma arma marcial quando usada com as duas mãos e uma arma exótica quando usada com uma única mão.

Recuperação Honrada

A honra ajuda-o a recobrar as forças.

Pré-requisito: Hon 13.

Benefício: como uma ação de movimento, você pode recuperar pontos de vida em quantidade igual a seu valor de Honra.

Custo: 3 PM.

Resistência Honrada

A honra protege-o contra efeitos nocivos.

Pré-requisito: Hon 13.

Benefício: como uma reação, você pode somar seu bônus de Honra a um teste de resistência.

Custo: 1 PM.

Respeito de Lin-Wu

Pessoas honradas o admiram; as desonradas o temem.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você adiciona seu bônus de Honra a testes de Diplomacia com criaturas com Honra 10 ou maior e a testes de Intimidação com criaturas com Honra 9 ou menor.

Terror de Lin-Wu

Pessoas desonradas o temem ainda mais.

Pré-requisitos: Respeito de Lin-Wu, Hon 16.

Benefício: como uma ação de movimento, qualquer criatura a até 9m com Honra 9 ou menor deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 15 + seu bônus de Honra) ou ficará abalada por 1 rodada.

Custo: 1 PM.

Poderes da Família Celestial

Liderados por Lin-Wu, vinte grandes espíritos formam a Família Celestial. Cada um destes talentos representa o favoritismo de um deles em relação a seu personagem. Não há problema em escolher talentos de divindades diferentes, ou mesmo adversárias; isso apenas causará outra briga nesta família nem sempre harmoniosa!

Sempre que você escolher um dos talentos a seguir, passa a poder aprender qualquer jutsu que inclua o nome do grande espírito correspondente, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Todos os talentos a seguir exigem Devoto da Família Celestial como pré-requisito.

Bênção de Dai'Gun

Você é abençoado por Dai'Gun-sama, o Guerreiro.

Pré-requisito: For 13.

Benefício: para você, todas as armas marciais são consideradas simples e todas as armas exóticas são consideradas marciais.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Bênção de Doragami

Você é abençoado por Doragami-sama, o Bruxo.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Inteligência aumenta em CD+2.

Bênção de Fuyuan

Você é abençoado por Fuyuan-hime, a Curandeira.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você soma seu bônus de Sabedoria aos pontos de vida curados por seus jutsus.

Bênção de Hikari

Você é abençoado por Hikari-sama, o Cavaleiro da Luz.

Pré-requisito: Hon 13.

Benefício: ao usar a Honra como reserva de força (veja em "Benefícios da Honra"), sua Honra é considerada 4 pontos maior.

Bênção de Hinotori

Você é abençoado por Hinotori-sama, o Pássaro de Fogo.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de fogo aumenta em CD+2. Além disso, você pode aprender jutsus de fogo que consiga executar, não importando quais chacras tenha aberto.

Bênção de Hyaku-nen

Você é abençoado por Hyaku-nen, o Imortal.

Pré-requisito: Hon 13.

Benefício: caso seja morto por uma criatura com valor de Honra inferior ao seu, você pode escolher voltar à vida em 1d4 dias. No entanto, sempre que isso ocorre, você sofre 1d4 pontos de dano de Honra.

Bênção de Kazuko

Você é abençoado por Kazuko-hime, a Dançarina.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: atacar você quando você não representa perigo ou ameaça é uma violação de honra severa.

Bênção de Leen

Você é abençoado por Leen-sama, o Ceifeiro.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de trevas aumenta em CD+2. Além disso, pode aprender jutsus de trevas que consiga executar, não importando quais chacras tenha aberto.

Bênção de Liu'yan

Você é abençoado por Liu'Yan-sama, o Mentiroso.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: para você, violações de honra por usar ou tornar-se treinado em perícias desonradas causam –1 ponto de dano de Honra (mínimo 0).

Especial: este talento não se acumula com outros que reduzem violações ou dano de Honra.

Bênção de Mizuha

Você é abençoado por Mizuha-hime, a Feiticeira.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Carisma aumenta em CD+2.

Bênção de Nozomi

Você é abençoado por Nozomi-hime, a Andarilha.

Pré-requisito: Con 13.

Benefício: seu deslocamento aumenta em +3m.

Bênção de Okoreeji

Você é abençoado por Okoreeji-sama, o Louco.

Benefício: como uma reação, você pode reduzir o dano de uma violação de honra em –1 ponto (mínimo 1).

Especial: este talento não se acumula com outros que reduzem violações ou dano de Honra.

Custo: 1 PM.

Bênção de Shunka'shuuto

Você é abençoado por Shunka'Shuuto-hime, a Princesa das Quatro Estações.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Sabedoria aumenta em CD+2.

Bênção de Sugora

Você é abençoado por Sugora-sama, o Rei dos Monstros.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com